MAGAZYN

AMIGA NG

AmigaOS 4 - MorphOS - AROS (4) 03/2018

WSTĘPNIAK

Okładka tego numeru to zrzut z gry „Tower 57”. Niestety nie poczytacie o niej, jak również nie będzie kolejnego odcinka szkółki „Hollywood”. ‘Ferin’, który dostarczał dużo treści do naszej gazety, zawiesił współpracę, i jest niemożliwe określić czy i kiedy będą kolejne jego teksty. Jest to duża strata dla redakcji, ale jak to niektórzy mówią „show must go on”.

Sytuacja na odcinku „liczba osób w Polsce piszących o AmigaOS 4” jest kiepska. Jeszcze gorzej wygląda sprawa w przypadku AROS-a – ostatnio doszły niepokojące wieści o wycofaniu się czołowych deweloperów, a i w Polsce nie widać aktywnych użytkowników, co dopiero chcących pisać o tym systemie. ‘Don Rafito’ na razie jest jedynym misjonarzem i chyba nasza gazeta to jedyne miejsce, gdzie można poczytać po polsku o AROS-ie. Zupełnie inaczej wygląda sytuacja z MorphOS-em, gdzie wypuszczenie nowej wersji systemu dało wielkie ożywienie wśród „motylków”. Także sam dopływ nowych artykułów z tej strony wydaje się niezagrożony.

To już czwarty numer magazynu, drugi na papierze, udało się przeforsować druk archiwaliów, a także prenumeratę. Można powiedzieć – sukces. Warto było spróbować niemożliwego.

Nie inaczej było na szóstej edycji „Pixel Heaven”, znanej w Europie polskiej imprezie będącej świętem miłośników gier retro i niezależnych. Udana próba wyjścia poza środowisko, pokazania na zewnątrz, że Amiga wciąż żyje i się rozwija. Udało się udowodnić, że nie potrzeba robić „trzydziestego spotkania wśród amigowców”, że da się to zrobić normalnie. W podcastcie podsumowującym promocję Amigi na Pixel Heaven padły słowa „Co by nie mówić, jest nas coraz mniej, i róbmy to, żeby było nas coraz więcej”. Może w przyszłym roku uda się z większym wsparciem i więcej zaprezentować. Zebrać w jednym miejscu wszystkie amigowe i postamigowe rozwiązania (czyli także Vampire i emulację na Raspberry Pi).

A co w tym numerze magazynu? Same dobre rzeczy. Najpierw swój warsztat omawia Krzysztof Radzikowski – tworzenie filmów na YouTube i korzystanie z edytorów tekstów pod AmigaOS 4.1. Potem moja szkółka DrawStudio i recenzje gier „Flare” oraz „In Nihilum Reverteris”. MorphOS to właściwie kompendium – potrójne uderzenie: poradnik zakupu komputera, flaszowania kart graficznych oraz recenzja najnowszej wersji systemu. AROS to zmagania z AmiBridge oraz opis konwertera modułów ProTrackera na WAV. Całość kończy artykuł z cyklu „Styl życia”.

Zobaczymy się pewnie dopiero pod koniec roku. Nadsyłajcie propozycje tematów, to pismo jest dla was. A łatwiej (mnie przynajmniej) napisać artykuł, o którym wiem, że ktoś na niego czeka.

Adam Mierzwa

Spis treści

Nowości	2
Tworzenie filmów na YouTube pod AmigaOS 4.1	4
Tworzenie tekstu pod AmigaOS 4.1	12
DrawStudio	18
Flare	28
In Nihilum Reverteris	32
MorphOS – galeria	35
Jabłko z motylkiem	37
Flaszowanie kart graficznych	43
MorphOS 3.10	47
AmiBridge – integracja Klasyka z AROS-em	53
Mod2Wav	57
Sobro Smart Side Table	59

MAGAZYN

AMIGA NG

Numer (4) 3/2018

Skład: PagePlus X9

Redakcja:
Adam Mierzwa
adammierzwa1@gmail.com

Okładka I: gra Tower 57
(zrzut zrobił Radosław Czernik)
Okładka IV: gra Spencer
(materiały prasowe producenta)

Autorzy tekstów:
Konrad Czuba
Aleksander Giedyk
Adam Mierzwa
Rafał Pączko
Krzysztof Radzikowski

Nowości

Sprzętowo nie wydarzyło się nic, natomiast oprogramowanie spływa cały czas. Najważniejsze fakty to chyba promocja Amigi na Pixel Heaven i wypuszczenie MorphOS-a 3.10. Ale pozostałe drobiazgi również są interesujące. Szczegóły poniżej.
Tym razem newsy pogrupowane są tematycznie i ograniczone pod względem linków.

AmigaOS 4

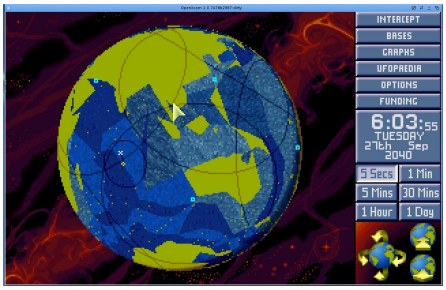
- **ADRipper** 1.13 (zrzucanie płyt Audio-CD do MP3, FLAC, OGG)
- **MUI 5.0 - 2018R1**
- **In Nihilum Reverteris** – gra paragrafowa; recenzja w bieżącym numerze
- **Ignition** (arkusz kalkulacyjny) piąta beta – poprawki
- **Flare** (silnik gier RPG typu Diablo) w wersji 1.6 z kampanią Empyrean; recenzja w bieżącym numerze
- **Workbench Explorer** 2.0
- nowa wersja (po 11 latach!) **CIAgent** 0.3 (emulator układów CIA), Report+ 7.4, **sm Tube** 18.03.9014 (strumieniowanie i pobieranie filmów z YouTube)
- nowe wersje:**AmiArcadia** (emulator konsol 8-bit), **StuntCarRemake**, **Worm Wars** 9.1 (klon Snake)

Flare: Empyrean Campaign

Z rzeczy, które ukazały się także na inne platformy NG, warto wspomnieć o:
- **Polybios** – nowa wtyczka do Hollywood do obsługi PDF
- **Vice 3.1** (emulator Commodore 8-bit)
- **MUI Mapparium** 0.7 (przeglądarka map projektu Open Street Map)
- **MCE** 10.4 (Multi-game Character Editor)

MorphOS

- **MorphOS 3.10 -** także oficjalnie dla komputera AmigaOne X5000 (choć standardowo dołączana karta graficzna nie jest wspierana), lepsza obsługa sprzętu (więcej sterowników), poprawa wyglądu, wydajności, nowe środowisko programistyczne **FlowStudio**; recenzja systemu w bieżącym numerze
- **MorphOS SDK 3.12** – najważniejsze zmiany to uaktualnienie kompilatora GCC 5 oraz GCC 6.4.0, wprowadzenie obsługi Objective-C MUI, kompilatora Clang
- wydano drukiem **tom drugi podręcznika o MorphOS-ie** (tom 1 ukazał się w 2016 r.), uwzględniono MorphOS-a 3.10; format B5, 450 stron; książka do nabycia w wydawnictwie A2
- nowa wersja **Ghostscript 8.70**
- **Chelp** 1.3 (skrypt w Lua wyświetlający opis oraz listę parametrów i funkcji komend z katalogu C)
- **nowa klasa MUI: avcodec** (wymaga MorphOS-a 3.10)
- emulatory konsol: **GenesisPlus** 1.9 (Sega Mega Drive, Sega CD, Master System, Game Gear), **FCE Ultra** 1.7 (NES), **Hu-Go** 1.5 (PC-Engine)
- **InstantZip** 3.5 (archiwizer)
- **Open X Com** – port tej gry opiera się na wersji 1.0.74xxxx z poprawkami, jest obsługa UFO Enemy Unknown + UFO Terror From The Deep



- **Arx Libertatis** 1.2 (gra)
- wznowiono prace nad **JIT dla Odyssey**, będzie w Odyssey 1.24; wstępne testy wersji alfa wskazują na trzykrotny przyrost prędkości

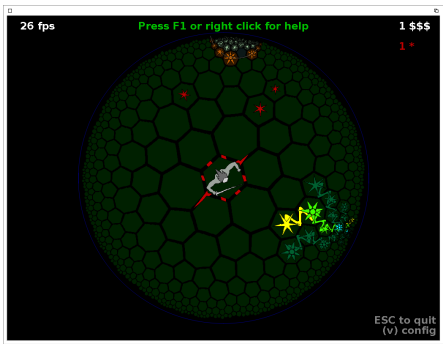
AROS

AspireOS, dystrybucja AROS-a pierwotnie powstała dla notebooków Acer Aspire, została po kilku latach odświeżona. Wersja 2.0 ma nazwę Titan.

- **ZuneView** 0.38 (przeglądarka obrazków) i **ZunePaint** 0.12 (program graficzny); nowe wersje posiadają opcję zapisu do ILBM

- **GrafX2** 2.5.1960 (program graficzny)
- **Amicast Player** 1.1 (odtwarzacz podcastów ‘radzika’)
- **mod2wav** 20180209 (konwerter MOD na WAV, opis w bieżącym numerze)
- **MilkyTracker** 0.90.86

Z gier:
- **Supertuxart** 0.6.2a (wyścigi)
- **HyperRogue III** (roguelike)
- **StatOPont** 1.1 (klon karcianki Pontoon)
- **Cube 2 CE** 2, **Assault Cube Reloaded** 2.6.2, **Assault Cube** 1.2.0.2, **Hexen II: Hammer of Thyrion** 1.5.8. (FPS)
- **I Have No Tomatoes** 1.55 (zręcznościowa)
- **lariad** 1.0.3, **Gilbert & the doors** 1.2, **Warmux** 11.4, **Abe!!** 1.1, **Sqrxz 3** 1.5r, **Sqrxz 2** 1.0, **Sqrxz Remake** 0.996a, **Hermes** 1.02, **Giana's Returns** 1.10 (platformówki)
- typu „puzzle” – **Ltris** 1.0.19 (klon Tetris), **xump** 1.0.0, **Sqrxz 4** 1.0, **Fruit'y** 1.0
- strategiczne – **Gigalomania** 1.0 (RTS), **FreeDroidRPG** 0.15.1, **Aleona's Tales** 2.2.7r2, **Bos Wars** 2.6.1, **Zod**, **WarZone 2100**



HyperRogue III

REKLAMA

Pixel Heaven

Ponieważ na szóstej edycji tej imprezy (dla uproszczenia – PH to festiwal dla fanów gier poza głównym nurtem) miał być Trevor Dickinson, jednocześnie jako prezenter Frienda miał być Paweł Stefański (który jest też deweloperem systemu MorphOS) narodził się pomysł rozreklamowania Amigi poza swoim gronem. Paweł zorganizował zbiórkę pieniężną na gadżety dla zwiedzających i zajął się stroną organizacyjną (przede wszystkim zapewnił warunki prezentacji, czyli stoisko). Do akcji włączyli się także Krzysztof Radzikowski i Rafał Chyła, dzięki którym można było oprócz MorphOS-a (na G5 i PowerBooku) promować także AmigaOS 4.1 na komputerach AmigaOne X1000 i X5000.

Wbrew obawom zainteresowanie było duże, promocja stała się precedensem – będą kolejne „wyjścia na zewnątrz”.

Więcej w relacjach:

meldunek ze stoiska NG:
http://www.amigaone.pl/?p=2525

AmiWigilia WS 19:
www.amigapodcast.com/2018/06/amiwigilia-ws-19-pixel-heaven-2018.html

Inne ciekawe

Na portalu Ars Technica ukazała się kolejna część cyklu o historii Amigi. **„A history of the Amiga, part 12: Red vs. Blue”** to czasy najnowsze, od wyjścia Billa McEwena z Gateway po AmigaOne X5000 i Trevora Dickinsona.

arstechnica.com/gadgets/2018/03/a-history-of-the-amiga-part-12-red-vs-blue/

Z okazji dwudziestej rocznicy istnienia wydawnictwa w czerwcu można było, zamawiając prenumeratę „Amiga Future”, **dostać AmigaOS 4.1 Final Edition** w dowolnie wskazanej wersji.

Na YT na kanale „AmiJazda” można obejrzeć (odcinki 13 i 14) **test systemu AmigaOS 4.1 na Amidze 4000**. Konfiguracja to Cyberstom z PPC 604 150 MHz. Autor omawia działanie oprogramowania dla OS 4.1 i odpowiada na pytanie czy warto przesiadać się z 3.9.

Gry **BOH Deluxe** oraz **Huenison** dostepne na fizycznych nośnikach. Ceny to 15 i 12 euro. Huenison jak do tej pory jest jedyną grą dla AmigaOS 4 na platformie Steam, ale wiele osób ceni sobie wersje pudełkowe ze względów kolekcjonerskich.

Więcej informacji na stronie producenta:
www.retream.com

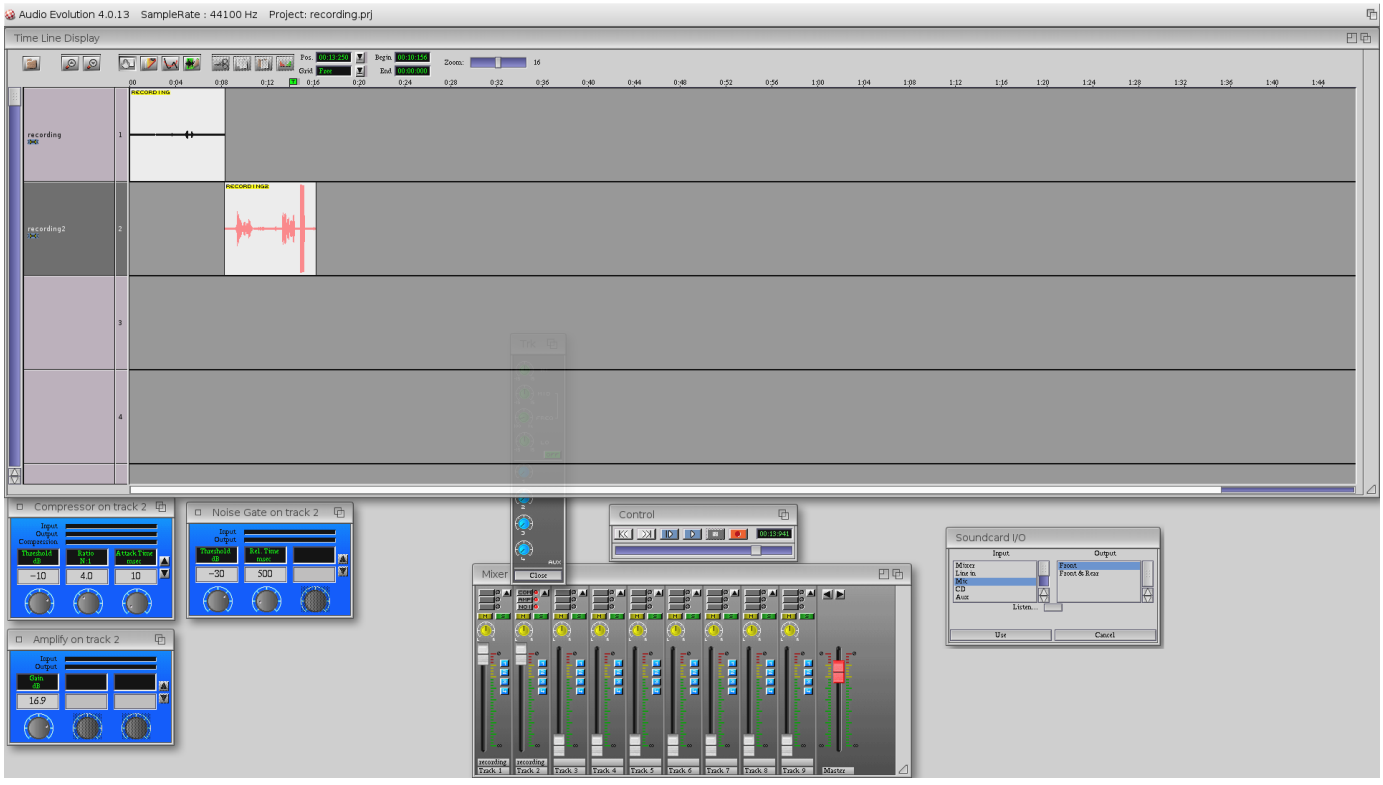
Tworzenie filmów na YouTube pod AmigaOS 4.1

radzik

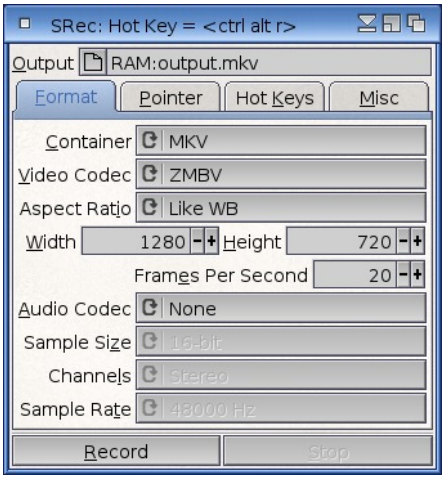
YouTube to jedno z bardziej popularnych miejsc w sieci. Zapewne wielu chciałoby zamieścić swój klip na tematy amigowe w telewizji dwudziestego pierwszego wieku. Wielu z nas myśli też, iż AmigaOS do tego celu zupełnie się nie nadaje.

Posiadając komputer z AmigaOS 4.1, bez problemu możemy stworzyć produkcję video na potrzeby kanału na YouTube. Od razu jednak zaznaczyć trzeba, że na najnowszy amigowy system nie uświadczymy narzędzi pokroju choćby iMovie. Mimo to, wykorzystując kilka „depotowych" pchełek można stworzyć całkiem ciekawy film. Jak to przy produkcjach video, wskazane jest posiadanie możliwiej najszybszego komputera. Przy większych projektach, nawet komputer typu X5000 potrafi dość długo „renderować" końcowy materiał.
Alternatywnie, możemy też wykorzystać Blendera. Program ten, głównie przewidziany do renderowania grafiki 3D, potrafi też być nieliniowym edytorem video. Na ten czas skupmy się jednak na czymś relatywnie prostym i łatwym w obsłudze.

Na moim youtubowym kanale możecie znaleźć większość filmów nagranych prosto z blatu Workbencha. Tworzenie takiego „wsadu" można przeprowadzić na dwa sposoby. Jeden z nich jest bezkosztowy, a więc czysto programowy. Drugie podejście jest wydajniejsze i umożliwia nagranie dowolnego filmu z naszego komputera. Opiera się na czysto sprzętowym rozwiązaniu.
Rozwiązanie softwarowe to program o nazwie SRec, który można ściągnąć z OS4Depot. Jego najnowsza wersja jest dużo bardziej wydajna, jednak okupiona jest brakiem jednoczesnego nagrania dźwięku. Do tego celu będziemy musieli posilić się innym programem. Polecić można prosty AHIRecord, który również znajduje się na wspomnianym OS4Depot. Niezłym

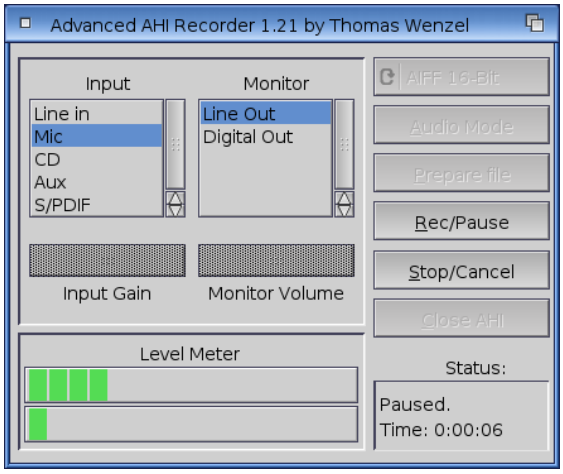


AudioEvolution 4



SRec - nagrywanie wideo

HD Video Capture



AHIRecord – nagrywanie audio

VIC VGA audio

pomysłem, lecz dużo bardziej zaawansowanym jest Audio-Evolution 4. Jest to program typu DAW (Digital Audio Workstation), a więc jego możliwości dość znacznie wykraczają poza proste nagranie ścieżki dźwiękowej. Co więcej, ten właśnie program, potrafi odszumić, podbić i umożliwić korektę nagranego dźwięku. Tak jak poprzednie aplikacje, odnajdziemy go na wyżej wymienionym portalu.

Odnośnie do samego sprzętu, poza komputerem bez wątpienia konieczny będzie mikrofon (z wtyczką Jack 3.5 mm), który należy podłączyć do karty muzycznej. Wspomnijmy o tym, że AmigaOS nie obsługuje standardu HD-Audio.
Będąc przy sprzęcie nakreślić warto, iż najlepszym rozwiązaniem jest zakup rekordera HDMI. Z wielu ofert, osobiście polecić mogę, całkiem dobry i przystępny cenowo HD ezcap Video Capture.

Wspomnieliśmy, że komputery AmigaOne (i pokrewne) nie obsługują HD-Audio, tak więc gdy jednocześnie chcemy nagrać obraz i dźwięk ponownie pozostaje nam użycie rozwiązania softwarowego (czyli programów do nagrywania audio), lub sprzętowego. Skoro decydujemy się na czysto sprzętowe rozwiązanie, polecam zaopatrzyć się w dobrą przejściówkę VGA - HDMI z wejściem audio (sam używam VicTsing VGA To HDMI).
Urządzenie to łączymy z portem VGA na karcie graficznej oraz wyjściem audio z karty muzycznej. W ten sposób uzyskamy w pełni sprzętowe nagranie video wraz z dźwiękiem (zarówno mikrofonu, jak i systemu). Oczywiście, kablem HDMI łączymy przejściówkę do rekordera HDMI. Urządzenie to powinno być przelotowe, oznacza to, że następnym kablem HDMI podłączamy je pod monitor. Brzmi to może trochę skomplikowanie, ale wygląda to praktycznie identycznie jak na każdym innym współczesnym komputerze, prócz wykorzystania przejścia z VGA + Audio na HDMI. W teorii istnieje też opcja podłączenia mikrofonu pod nagrywarkę HDMI, lecz nie sugerowałbym się tego typu rozwiązaniem, gdyż po prostu ono nie działa (HDMI odcina tradycyjne analogowe audio).

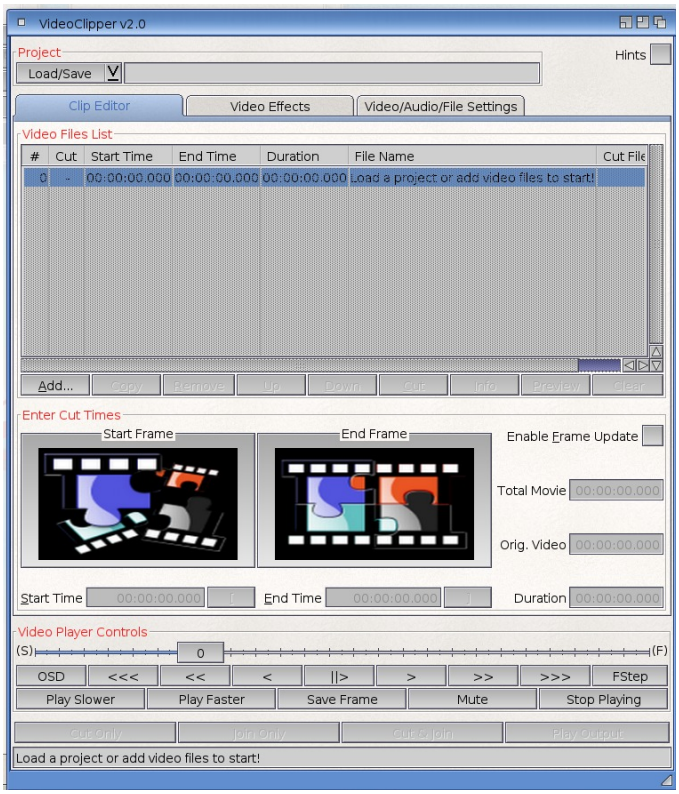
Wiemy już jakie oprogramowanie potrzebne jest do nagrania materiału video. Co z jego edycją? Tu kluczową rolę odrywa FFShop (również OS4Depot), prosty, aczkolwiek wygodny edytor video. Ma on jednak jedno dość poważne ograniczenie. Wszystkie pliki wsadowe muszą być nagrane z wykorzystaniem tego samego kodeka, z tą samą szybkością transmisji danych (bitrate), oraz liczbą klatek. Dlatego więc po raz kolejny najlepszym rozwiązaniem jest skorzystanie z urządzenia typu grabber HD, które zawsze nagrywa film w ten sam sposób. Format, w jakim na ogół przyjdzie nam pracować to obecnie bardzo popularny MP4. Rozdzielczość zależy oczywiście od samego urządzenia nagrywającego, ale też od ustawień w AmigaOS. Prawdopodobnie będziemy pracować z materiałem FullHD i tu pojawia się kolejny problem. AmigaOS nie obsługuje sprzętowego dekodowania video, tak więc chcąc edytować plik HD, będziemy musieli uzbroić się w cierpliwość. Jednak, dysponując co najmniej komputerem klasy X1000 lub X5000 (których to CPU jest na tyle silne, iż (z małymi potknięciami) praca na materiale 1920x1080 jest możliwa. Innym sposobem jest, skorzystanie z doskonałego FFmpegGUI (oraz samego FFmpeg) celem przekonwertowania plików do rozdzielczości mniejszej np. HD Ready.

Dodatkowe narzędzia, to m.in. najnowszy MPlayer (czyli MickJT-MPlayer) oraz FFplay. Do edycji audio lub jego konwersji może posłużyć AmiSoundED. Dla wygodny polecam MPlayer, tak samo, jak FFPlay (tworzony poprzez skrypt Unpack z archiwum ffmpeg.lha z OS4Depot) podpiąć bezpośrednio pod FFShop. Dzięki temu podczas edycji video będzie można „podejrzeć" materiał.

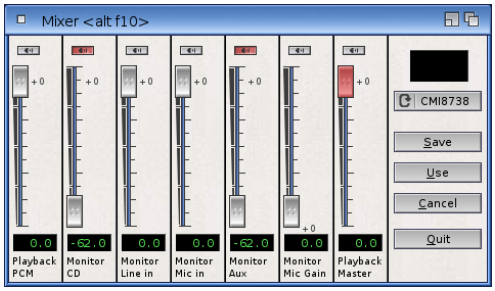
Nadmienić też należy, że na OS4Depot można pobrać program o nazwie VideoClipper, który służy do przycinania i łączenia wielu filmów w jeden. Ma on więc mniejsze możliwości niż FFShop, posiadając te same samo ograniczenie: pliki wsadowe muszą mieć ten sam kodek i bitrate oraz fps.

Przejdźmy więc do nagrania pierwszego filmu za pomocą SRec oraz AHIRecord. Jako że jest to rozwiązanie softwarowe, jego wydajność pozostawia wiele do życzenia. Tu nawet najnowsze AmigaOne nie umożliwią zgrania FullHD w 30 klatkach na sekundę. Jedyną opcją jest ustawienie mniejszej wartości od 10 do 20 sekund. Ma to sens w materiałach typu tutorial np. pakietu biurowego, jednak w przypadku chęci nagarnia rozgrywki z gry, efekt będzie dość mizerny. Co więcej, SRec uniemożliwia nagranie obrazu z gier 3D, za to nadaje się do nagrania programów otwartych na ekranie AmigaOS. W kwestii wydajnościowej możemy też zdecydować się na rozdzielczość HD Ready, przy pełnych 30 klatkach. Niestety na komputerach słabszych niż X1000, nawet tu konieczne będzie obniżenie fps do wartości 20 lub mniejszej. Film zostanie zapisany w dość specyficznym formacie MKV, przy użyciu kodeka ZMBV. Tę egzotykę odtworzyć potrafi jedynie komercyjny plajer video – Emotion lub bardzo stara wersja MPlayer z interfejsem użytkownika w MUI. Natomiast z edycją plików MKV FFShop poradzi sobie bez problemu.

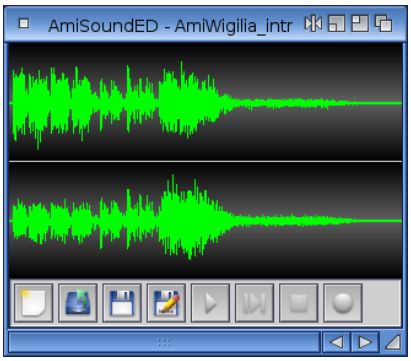
MPlayer – odtwarzanie filmu



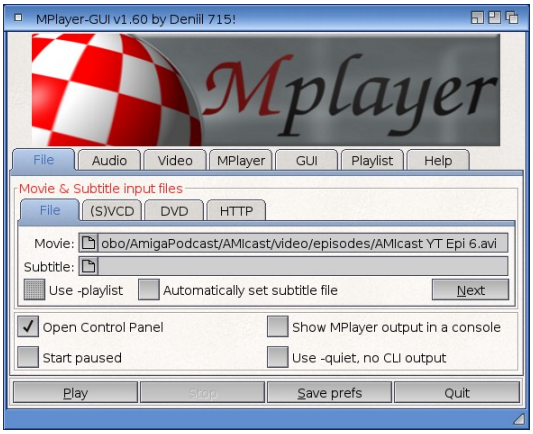
VideoClipper – alternatywa dla FFShop



Mixer – włączenie mikrofonu



AmiSoundED – edycja audio

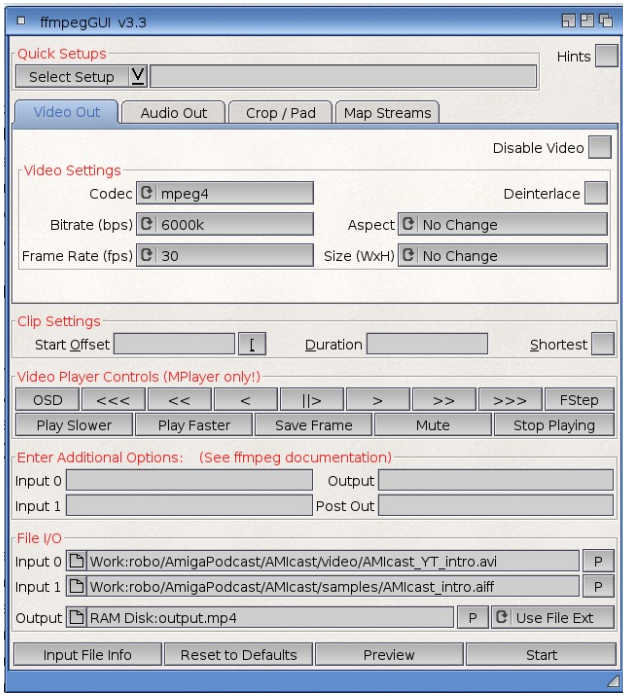


Mplayer-GUI

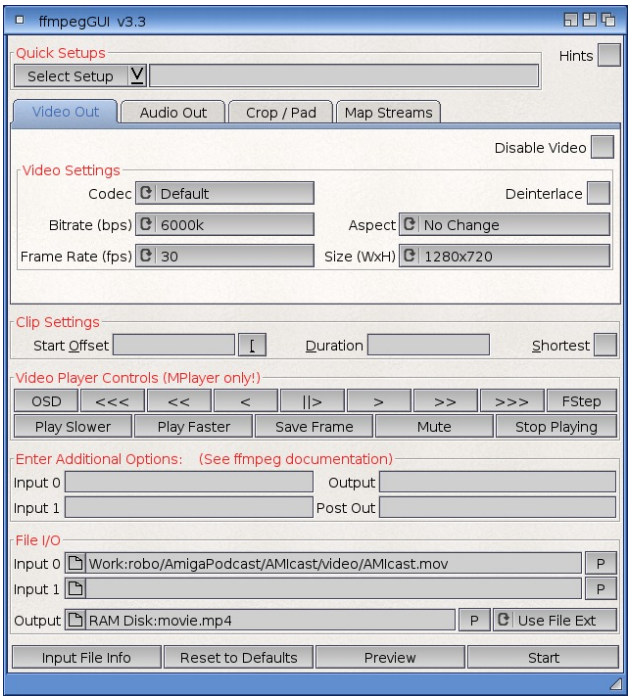
AHIRecord umożliwi nagranie audio, jednym problemem może być odpowiednia synchronizacja dźwięku i obrazu video. Szczególnie że coś musi być uruchomione wcześniej. Albo najpierw rozpoczniemy nagrywanie video i chwilę potem audio, albo odwrotnie. Tak czy siak, w tym momencie będzie trzeba wyeliminować nadprogramowy fragment w FFmpegGUI lub w AmiSoundED.

AHIRecord jest łatwy o obsłudze. Wystarczy tylko wybrać format zapisu (polecam AIFF 16-bit), kartę muzyczną (Audio Mode) oraz gdzie zapisać plik (Prepare file). Oczywiście, w sekcji Input nie zapomnijcie wybrać wejścia mikrofonowego (Mic), jak i również w programie Mixer zwiększyć głośność mikrofonu.

Wykorzystując powyższą kombinację programów swobodnie nagramy obraz jak i dźwięk. Oczywiście będą to oddzielne pliki, które można połączyć wykorzystując FFmpegGUI.



FFmpegGUI – łączenie wideo i audio



FFmpegGUI – konwersja filmu

Stopień skomplikowania oraz ilość poszczególnych kroków dla rozwiązania opartego jedynie o software, moim zdaniem jest zbyt duży. Osobiście polecam zainwestowanie w rozwiązanie sprzętowe, gdyż minimalizuje ono ilość wymaganego czasu do osiągnięcia satysfakcjonującego efektu. Oczywiście w formie zabawy można przetestować co oferuje oferta programowa pod AmigaOS, lecz w kwestii „poważnego" nagrywania wartościowych materiałów najlepiej jest skierować się ku grabberowi obrazu i dźwięku. Rozwiązuje ono wiele problemów, a materiał wynikowy ma wysoką jakość, wraz z idealnie zgranym audio. Jedyne, o czym należy pamiętać to włączenie wejścia mikrofonowego na karcie muzycznej (za pomocą aplikacji Mixer). W niej też można dostosować głośność systemu, tak aby uzyskać pożądany efekt. Samo nagrywanie oczywiście nie obciąża komputera i na ogół przeprowadzone jest na pendrive (lub kartę SD). Najbezpieczniej jest stosować system plików FAT, który mimo ograniczenia co do wielkości pliku do 2 GB sprawdza się dobrze. HD Capture sam dzieli video na mniejsze kawałki, a wszystkie nagrania mają te same parametry, tak więc łączenie poszczególnych części nie stanowi problemu.

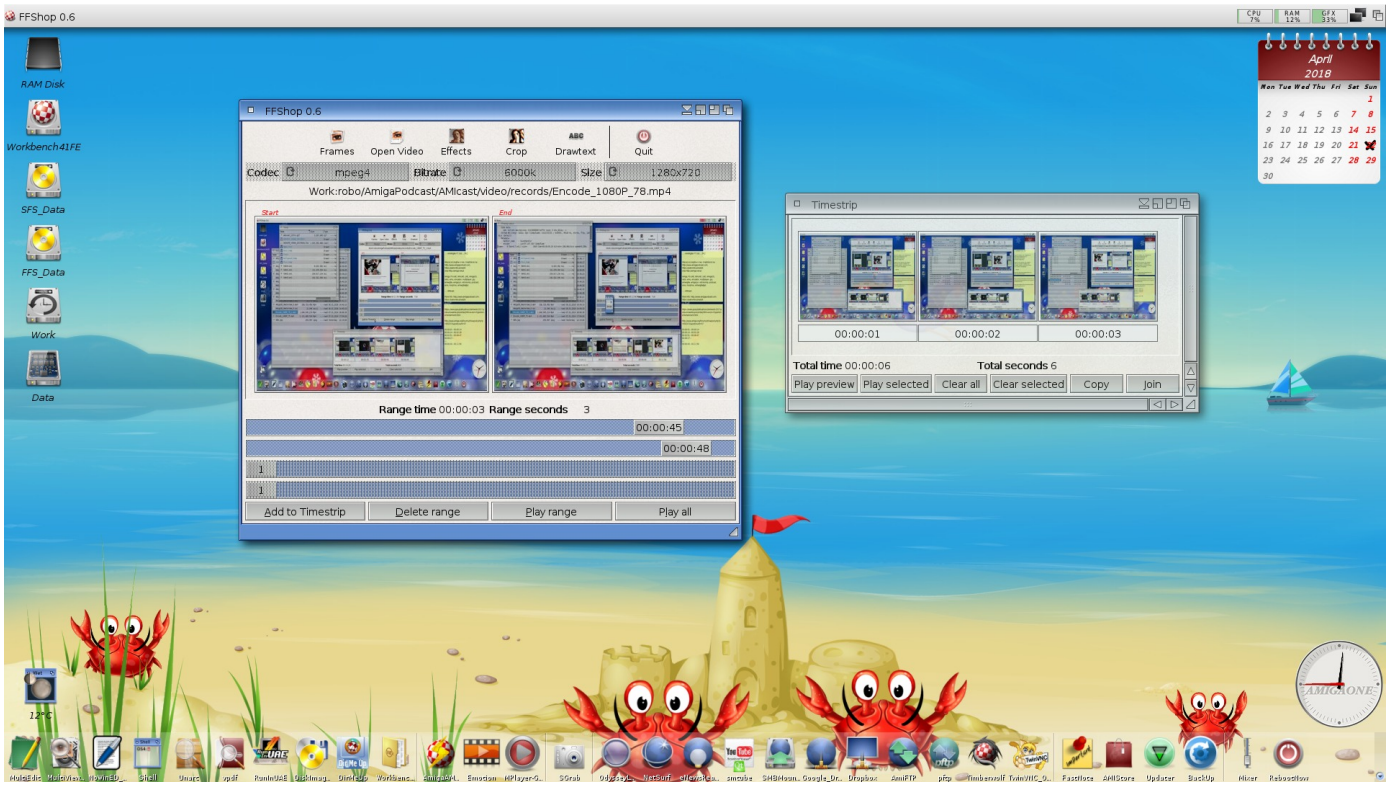
Wspomnijmy o długości filmów. Mówi się, że złoty środek to 10-15 minut, tak aby potencjalny widz zbytnio się nie zniechęcał długością materiału. Oczywiście wszystko zależy od treści, ale bez problemu dłuższe klipy można podzielić na mniejsze części. Odnośnie do wgrywania gotowego video do serwisu YouTube, po stronie AmigaOS można wspomóc się przeglądarką Odyssey, ustawioną w tryb iPad. Niestety obecnie tylko tak można wysłać filmy z naszego systemu do tego popularnego portalu. Na pocieszenie natomiast dodać można, iż YouTube w trybie iPada działa wydajniej na Amigach NG.

Tak jak wspomniano, głównym narzędziem do złożenia materiału jest FFShop. Do poprawnego działania wymagany jest oczywiście sam FFmpeg (czyli to, co faktycznie obrabia materiał filmowy) oraz RxMUI. Komponenty typu FFplay lub MPlayer są opcjonalne, ale ułatwiają one prace nad filmem.
W preferencjach FFShop należy podać ścieżki do wspomnianego wyżej FFMpeg, jak i FFPlay oraz MPlayer. Jeśli natomiast będziemy obrabiać dłuższy materiał video, warto jest też zmienić katalog tymczasowy oraz wynikowy z RAM: na dowolne miejsce na dysku twardym. Folder tymczasowy służy programowi do przetrzymywania poszczególnych kawałków materiału, które po ostatecznym połączeniu zostaną skasowane i zastąpione plikiem wynikowym w katalogu docelowym.
Główne okno programu pozwala odpowiednio: załadować poszczególne klatki (obrazki), gdy chcemy np. stworzyć film ze zdjęć lub stworzyć go z renderingów wykonanych za pomocą kultowego LightWave. Natomiast Open Video służy do załadowania filmu (lub filmów). Na pasku górnym znajdują się też ikony efektów typu Fade in/out — przenikanie/ zanikanie, czy np. negatyw obrazu. Nie jest tego dużo, ale pozwala na dodanie kilku ciekawych smaczków końcowemu materiałowi. Dodatkowo dzięki opcji Drawtext do filmu można dodać napis, czy tytuł (wraz z odpowiednim kolorem, cieniem lub animacją ruchu).

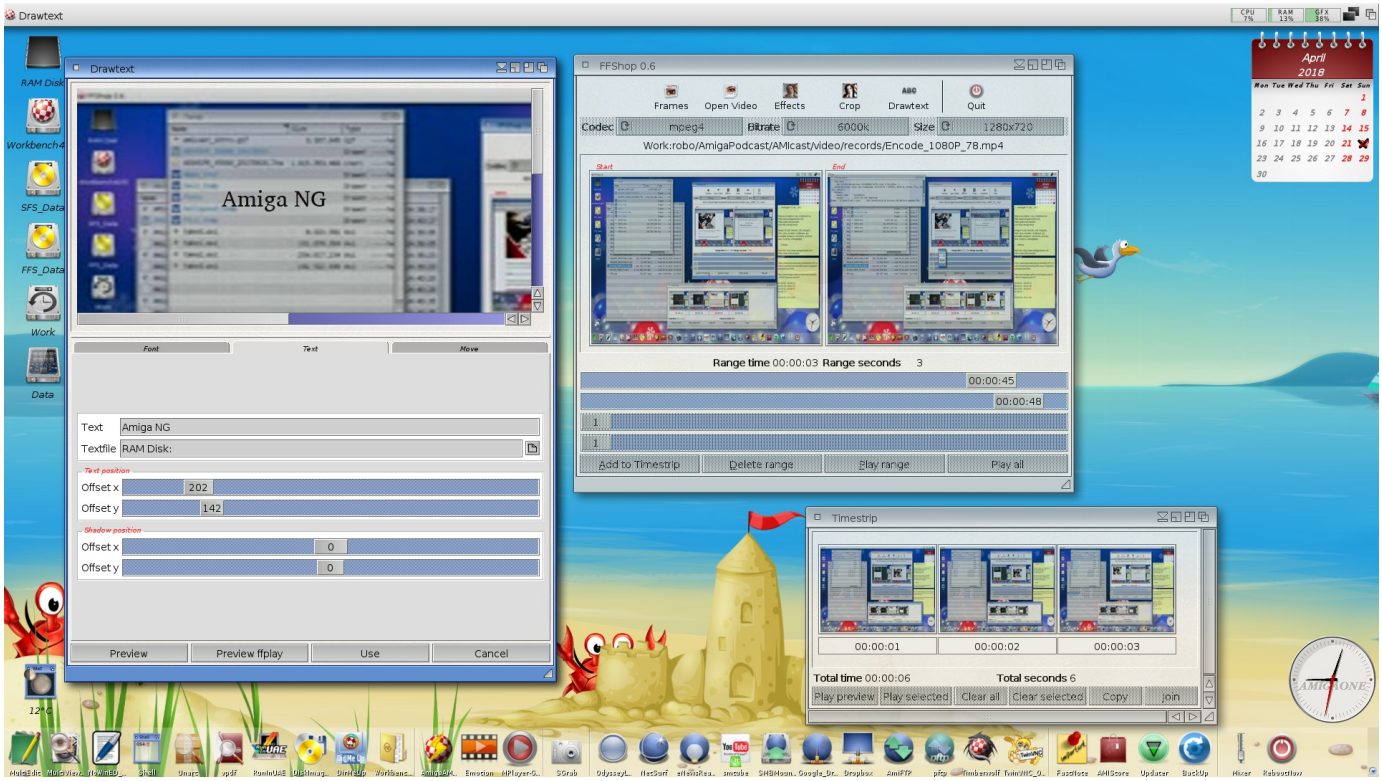
Jednym z ważniejszych okien FFShop, jest Timestrip (górne menu Windows), w którym to „lądują" poszczególne przycięte fragmenty materiału. W tym oknie można też odegrać fragmenty materiału, a finalnie za pomocą opcji Join połączyć je w jeden finalny plik.

By dodać wybrany fragment do okna Timestripe, należy na linii czasu zdefiniować określoną długość. Pierwsza linia to wybór początku filmu, druga to decyzja o końcowej długości fragmentu. Jednocześnie program oferuje nam podgląd pierwszej wybranej klatki i ostatniej. Przycisk Add to Timestrip dodaje wybraną całkowitą długość klipu do linii czasu (Timestrip). Odpowiednio Play range, odgrywa zaznaczony fragment, a całość pliku wsadowego obejrzeć można za pomocą Play all.
Jak widać, nie jest to edycja „online", jak na głównych platformach. Przy odrobinie wprawy można złożyć cały materiał za pomocą tak prostych funkcji. Co ważne jeden plik wsadowy można oczywiście podzielić na mniejsze fragmenty, tak by pomiędzy nimi umieścić wybrane efekty, jak przejście, przycięcie czy dodanie napisów. W przypadku moich produkcji na YouTube korzystam z kilku plików nagranych poprzez grabber HDMI (ładując po kolei następujące po sobie filmy funkcją

FFShop – konfiguracja



FFShop – edycja fragmentów wideo



FFShop – dodanie napisów

FFShop – okno efektów

Open Video). Każdy z wczytanych fragmentów jest odpowiednio przycinany za pomocą wspomnianych pasków początku i końca edycji oraz opcji Add to Timestrip.

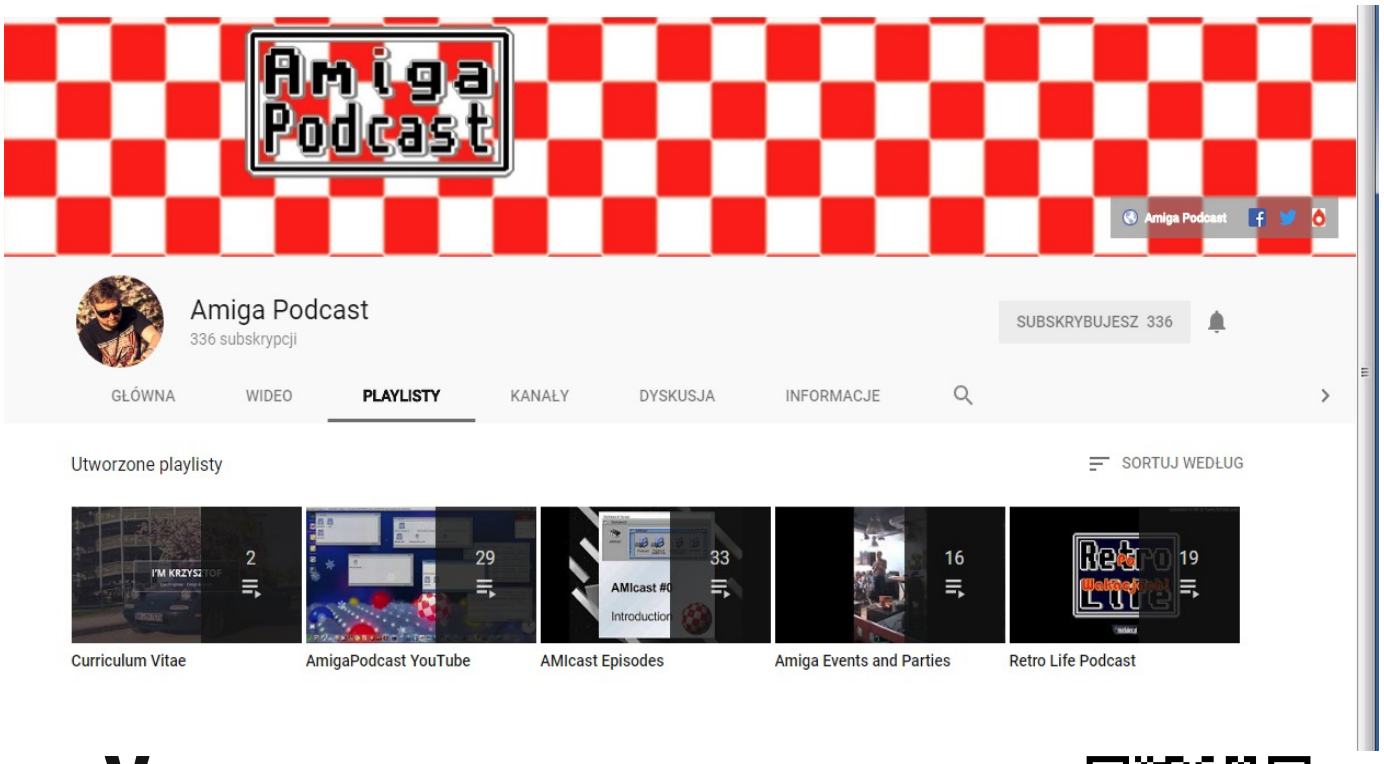
Dwie ważne rzeczy.

Proces przycinania poszczególnych „części" zajmuje czas. Program na bazie wybranej długości dla danego fragmentu oraz efektów „renderuje" gotowy plik do katalogu tymczasowego (Temporary dir). Zależnie od ilości takich pośrednich plików czas trwania obróbki potrafi zająć dość znaczną chwilę. Niestety FFShop nie jest edytorem, który działa w czasie rzeczywistym. Na szczęście końcowe połączenie trwa dosłownie chwilę, gdyż FFShop wykorzystuje już gotowe pliki z tymczasowej lokalizacji.

Po drugie, wpływ na czas wykonania danych operacji ma wybrany format docelowy (dla YouTube polecam mpeg4), Bitrate (dla filmu HD Ready to 6000k) oraz rozdzielczość. Moje filmy, mimo że nagrane w 1920 × 1080, finalnie, na potrzeby kanału na YouTube, renderuje do 1280 × 720 (czyli HD Ready). Należy pamiętać, że powyższe wartości, które definiują wynikowy plik, należy ustawić na samym początku pracy z programem.

Proces nagrania i montażu filmu wprost z naszej Amiga NG nie jest trudny. Potrzeba jedynie troszkę innego podejścia do tematu niż na przewodnich platformach. Mimo to stworzenie w całości materiału video na AmigaOS dostarcza sporo zabawy.
Natomiast dzięki takim narzędziom jak FFmpegGUI gotowy materiał można dodatkowo przerobić na inne formaty, czy to video, czy audio. Dzięki temu za pomocą oprogramowania dla najnowszego AmigaOS można tworzyć jednocześnie treści dla platform operujących na plikach video (jak YouTube) oraz audio (jak podcasty).

REKLAMA



YouTube

Playlista „AmigaPodcast YouTube" to polskie i anglojęzyczne materiały prezentujące głównie AmigaOS 4 w akcji.
Playlista „AMIcast Episodes" to wywiady z cyklu AmiWigilia, które w tej formie (wrzucone na YouTube) dają możliwość dołączenia napisów.

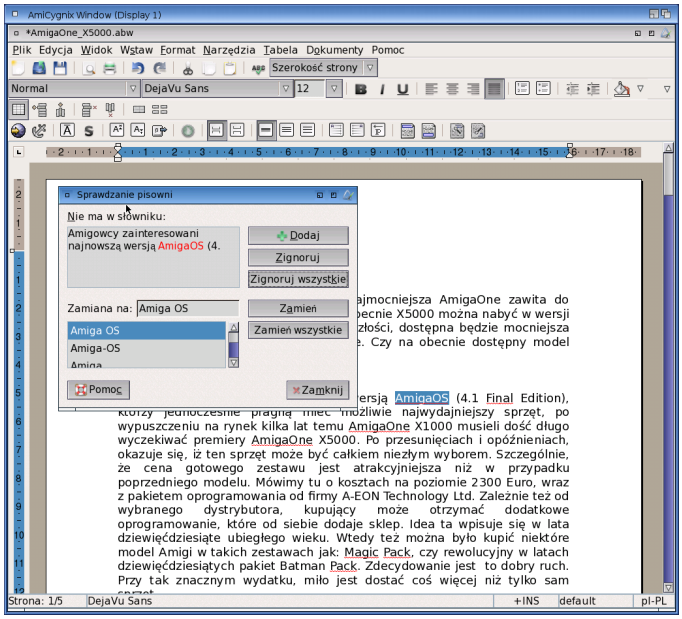
www.youtube.com/AmigaPodcast

Tworzenie tekstu pod AmigaOS 4.1

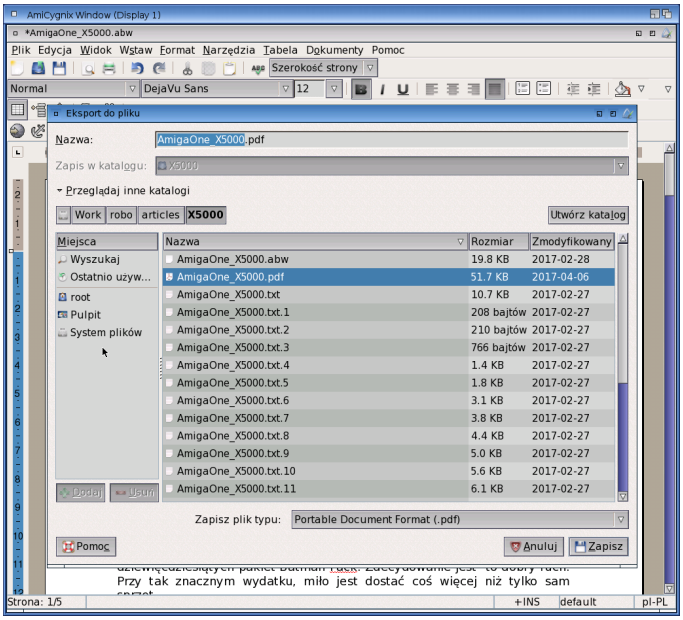
radzik

Magazyn Amiga NG udowadnia, że Amigi Nowej Generacji można wykorzystywać twórczo. Tworzenie treści typu wideo, audio to nie wszystko. Od kilkunastu lat komputery zastąpiły maszyny piszące. Tak jest wygodniej, szybciej i po prostu lepiej. Szczególnie w dobie internetu, który umożliwia szybkie współdzielenie treści.

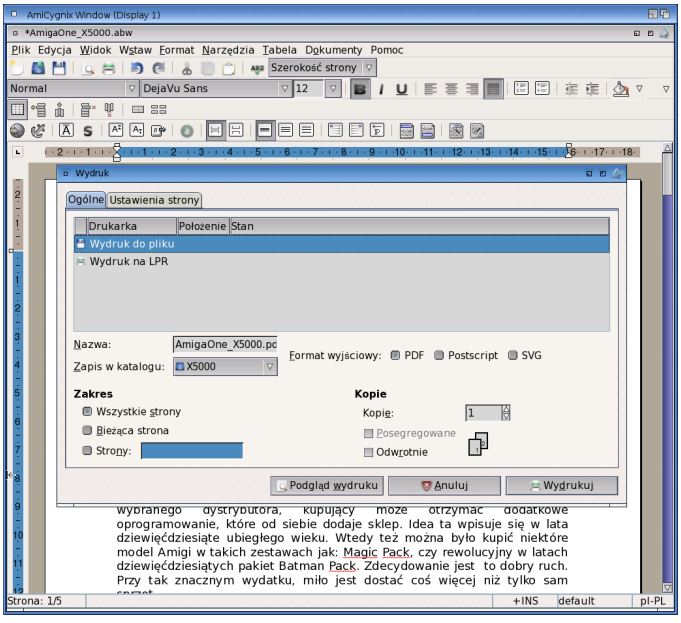
Amiga nigdy nie była mocna w zastosowaniach biurowych. Może nie była to najsłabsza platforma w tej dziedzinie, ale na pewno nie wyznaczała trendów. Zresztą, tak naprawdę, jak wielu z nas w domu używa narzędzi typu MS Office? Szczególnie w XXI wieku. Obecnie pakiety biurowe przestały mieć znaczenie, m.in. dzięki takim firmom jak Google. W artykule tym bez wątpienia zahaczymy o nowoczesne narzędzia online, które w moim przypadku przede wszystkim przydają się do tworzenia czystego tekstu na potrzeby artykułów właśnie do „Amiga NG", „Amigazynu" czy choćby dwóch książek o systemie 4.1.
Jednak nie oznacza to, że pod najnowszym AmigaOS nie ma narzędzi stacjonarnych do tego typu zadań. Mimo wszystko, wszelakie offlinowe edytory mają tę wadę, że nie pracują w chmurze. Dodatkowo dochodzi opcja konwersji kodowania z historycznego ISO2 na obecnie użytkowany UTF-8.



Sprawdzanie pisowni w AbiWordzie

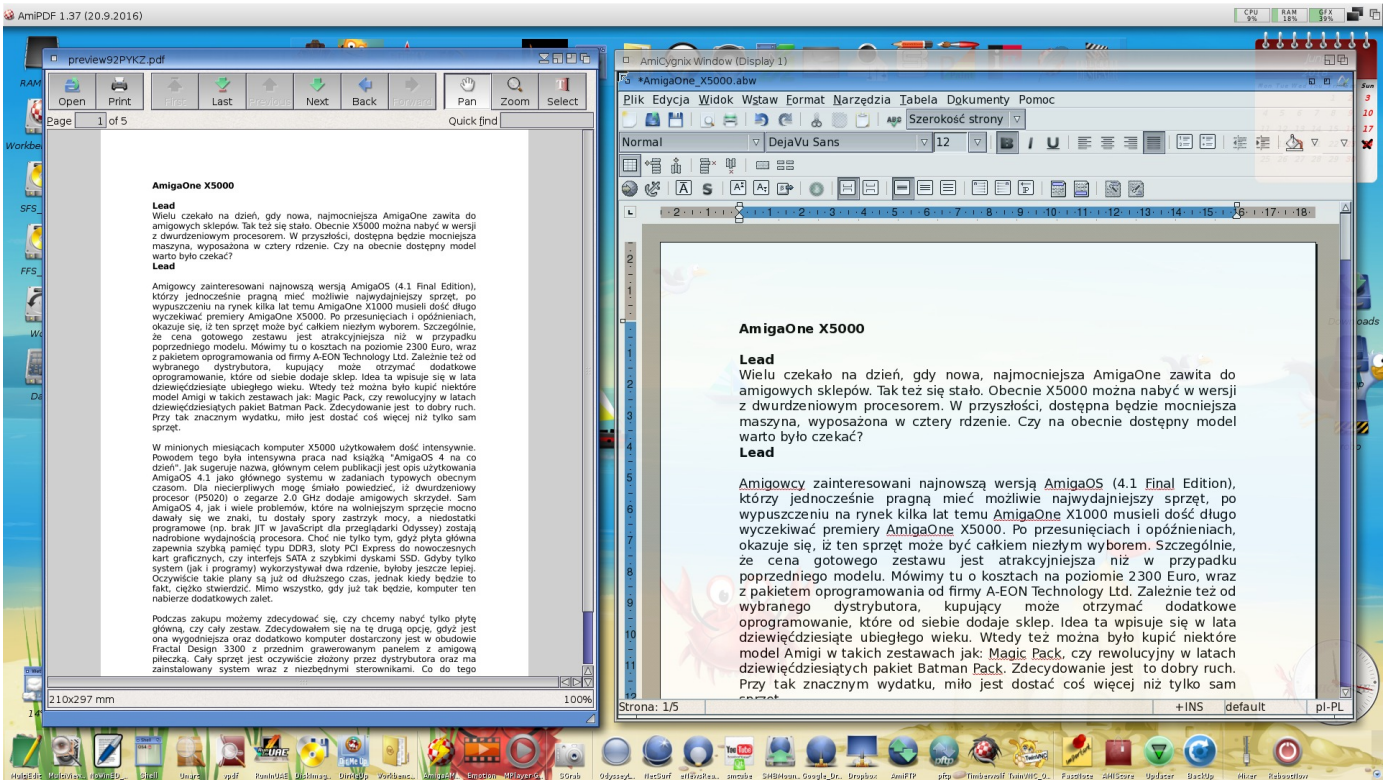


Eksport z AbiWorda do pliku PDF



AbiWord i opcje wydruku – PDF do pliku

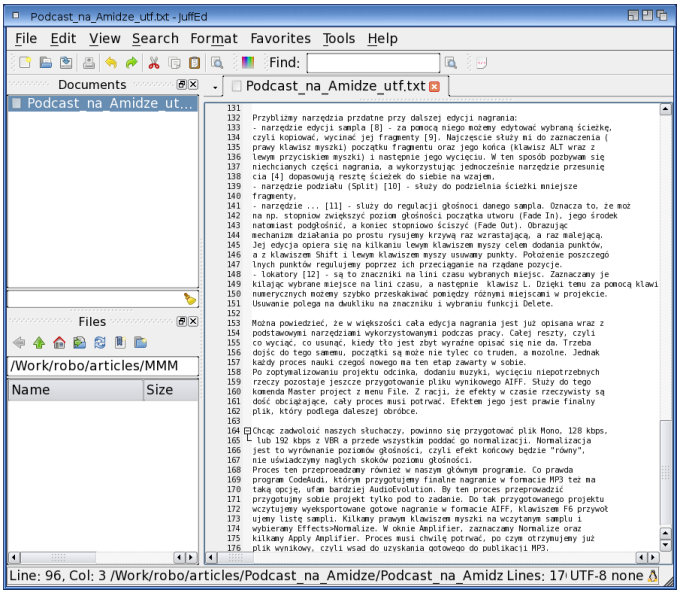
Do pracy bez sieci, zdecydowanie polecić można **AbiWord**. Jest to program typu procesor tekstu, ale równie świetnie sprawdza się jako prosty edytor, bez wykorzystywania formatowania tekstu i wszystkich bardziej zaawansowanych funkcji.



Po lewej wyeksportowany dokument w PDF, po prawej oryginał otwarty w AbiWordzie

Podstawową jego zaletą jest polski słownik. Właściwie to jedyne nowożytne narzędzie oferujące pracę z polską korektą.

AbiWord pracuje pod kontrolą AmiCygnixa. Rozwiązanie to pociąga to za sobą wszelakie wady, jak i zalety. Wielu twierdzi, że programy dla AmiCygnixa są absolutnie nieamigowym rozwiązaniem. Cóż, takie mamy czasy. Chcąc mieć dostęp do przodujących narzędzi, trzeba pogodzić się z pewnymi kompromisami. AbiWord w wersji 2.8, który dostępny jest na AmigaOS 4.1, oferuje bardzo bogate możliwości pracy nad dokumentem tekstowym. Gdy zechcecie jednak wspierać inicjatywę polskiej amigowej prasy, naprawdę wystarczy wam ułamek jego możliwości. Bez problemu można tworzyć artykuły z polskimi znakami, sprawdzać pisownie za pomocą polskiego słownika, a na sam koniec wyeksportować (lub wygenerować) plik do formatu PDF. Oczywiście, jeśli zajdzie taka potrzeba, można wykorzystywać zapisywanie w innych formatach, czy to MS Word, Post Script, RTF, TXT, a nawet ODT lub HTML.

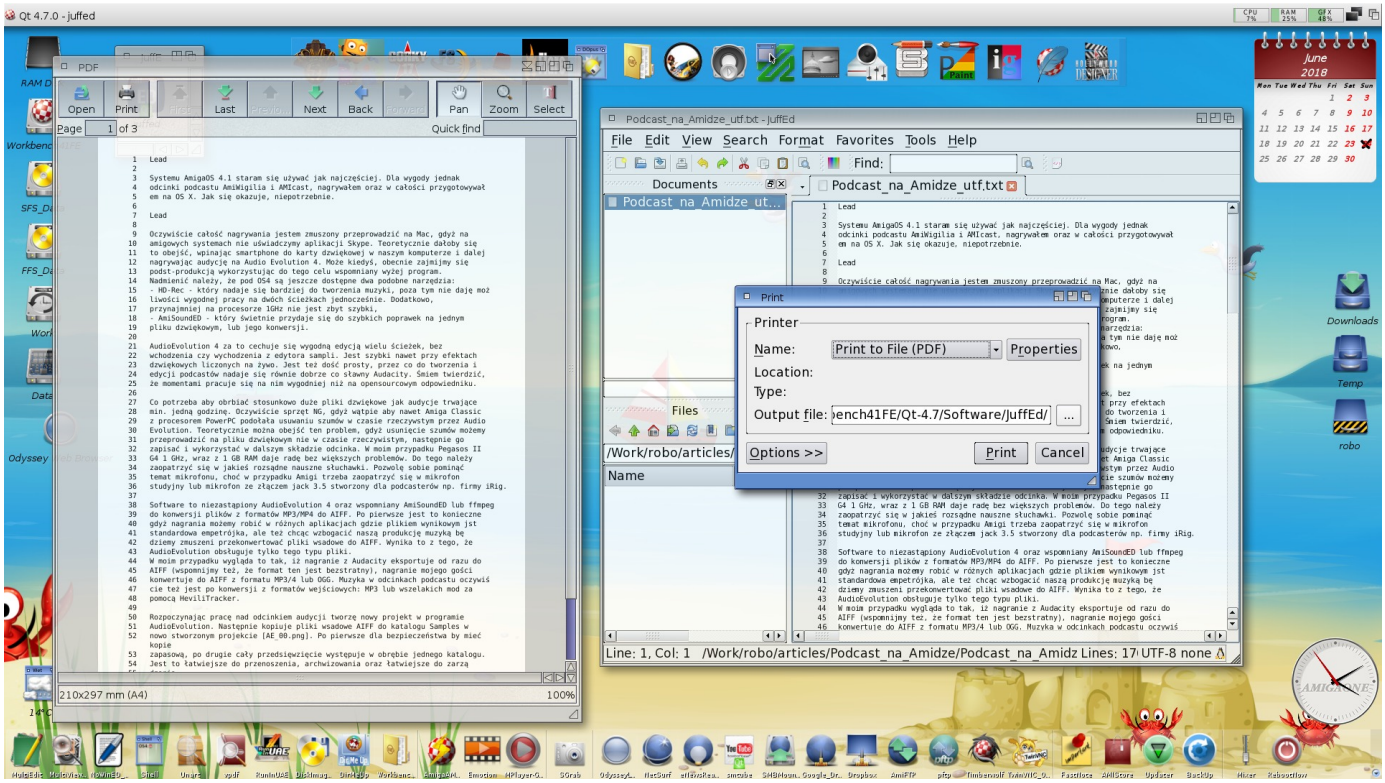


JuffEd – edycja dokumentu

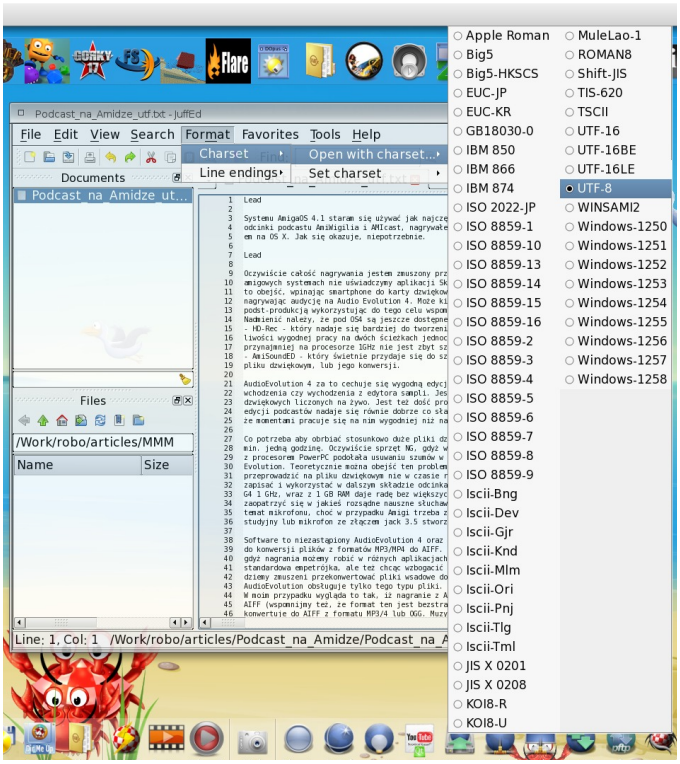
AbiWord to naprawdę bardzo wygodne narzędzie do pracy offline, które zapewnia pełen komfort w użytkowaniu. Dodatkowo zakres importu, jak i eksportu dokumentów pozwoli naprawdę pracować praktycznie z każdym tekstem. Zdecydowanie AbiWord mogę polecić w dużo szerszym zakresie niż tylko przygotowywanie czystego tekstu.

Alternatywą dla powyższego, dość sporego programu jest **JuffEd**. Nie znacie? Tak, to kolejna aplikacja, która nie jest natywna dla AmigaOS. JuffEd wykorzystuję bibliotekę Qt, której to aplikacje są lepiej zintegrowane z systemem. Program ten oferuje możliwość pracy z praktycznie dowolnym kodowaniem tekstu, tak więc świetnie nadaje się do tworzenia treści w UTF-8.

Można też wykorzystać go do konwersji plików tekstowych z ISO2 do innych bardziej popularnych standardów. Aplikacja napisana w Qt pracuje sprawnie i szybko. Potrafi też generować pliki PDF.



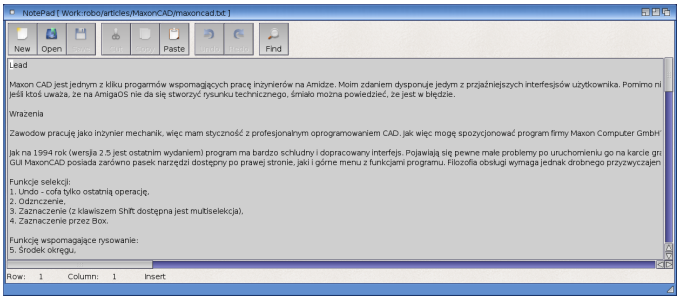
JuffEd – generowanie pliku PDF



JuffEd – obsługa wielu standardów kodowania

Czego więcej chcieć? Polskiego słownika. Naprawdę, szkoda, gdyż można powiedzieć, iż jest to edytor idealny. JuffEd oferuje auto zapis, łamanie linii, kolorowanie składni oraz pracę na wielu zakładach (czy też w sesjach).

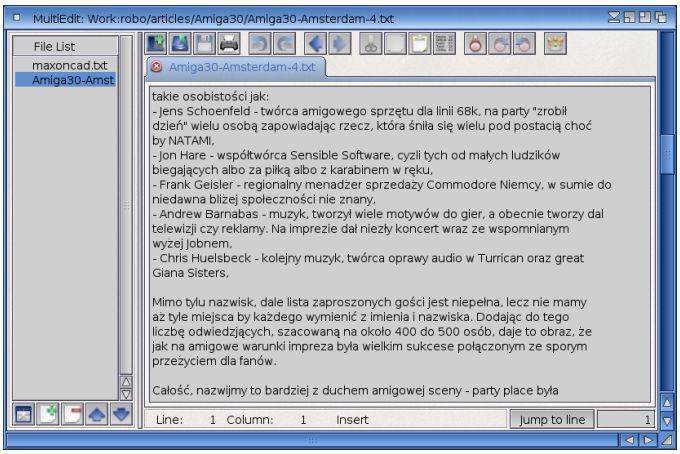
Jeśli mimo wszystko, nie macie ochoty na pracę w aplikacjach przeportowanych na AmigaOS, warto zwrócić uwagę na kilka natywnych rozwiązań. Właściwie podstawowym narzędziem może być systemowy **NotePad**. Co o tym programie można powiedzieć? Że jest. Nadaje się właściwie tylko do edycji sekwencji startowej. Zasadniczo, można w nim tworzyć, lecz brak choćby łamania linii, kompletnie dyskwalifikuje go w potrzebach bardziej zawodowych.



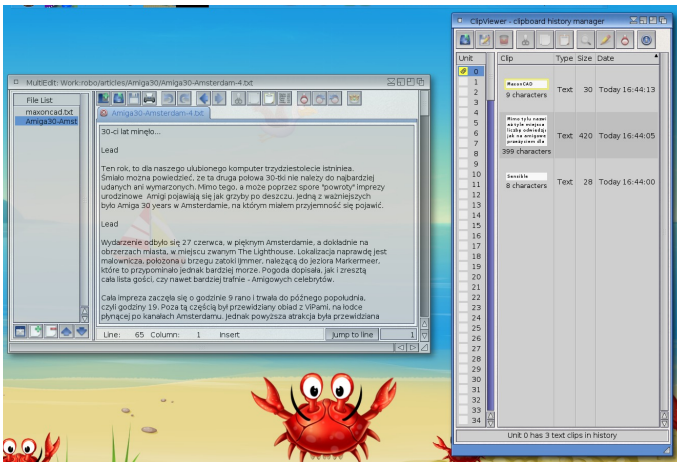
NotePad

Zdecydowanie lepszym narzędziem jest **MultiEdit**. Program płatny (6 Euro), lecz wchodzi w skład pakietu Enhancer Software. Czy jest wart swojej ceny? Na pewno, jeśli kupuje się go ze wspomnianym pakietem. MultiEdit jest aktualnie rozwijanym kawałkiem oprogramowania i choćby dla tego warto zwrócić na niego uwagę. Aplikacja oferuje taką oczywistość jak łamanie linii, ale też pracę na zakładkach, współpracę z ClipViewer (do zarządzania schowkiem, kopiuj-wklej), port

ARexxa oraz tworzenie kopii zapasowych. Narzędzie jest napisane ładnie i nowocześnie, może się podobać. Pod warunkiem, że pogodzimy się z brakiem słownika. Jednak jest to tylko dość mocno rozbudowany edytor tekstu, a więc nie narzekajmy.



MultiEdit

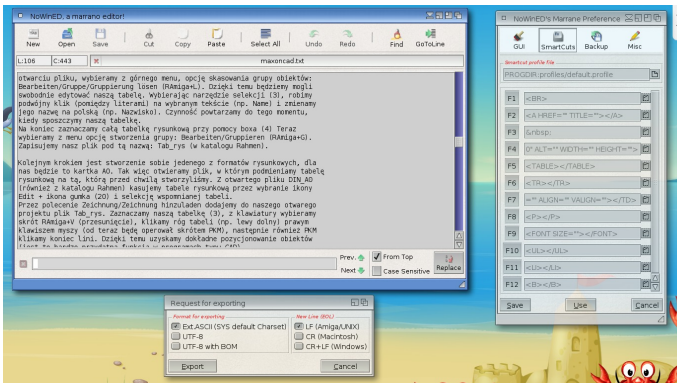


MultiEdit we współpracy ze schowkiem przez ClipViewer

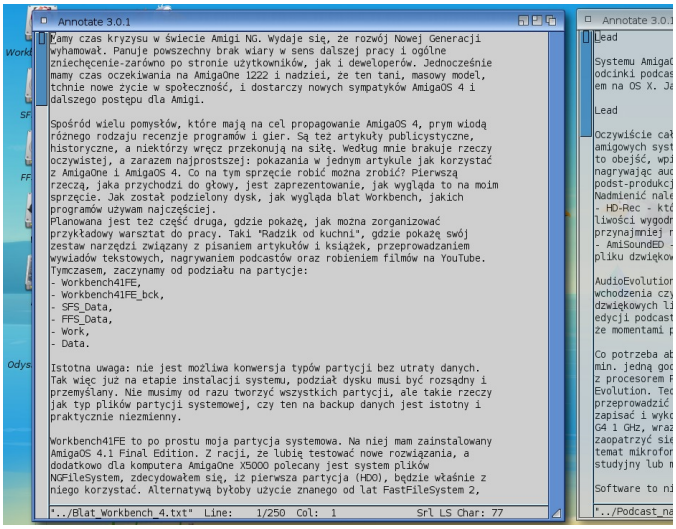
Oczywiście to nie wszystkie pchełki, które możemy zaprzęgnąć do ciężkiej pracy redaktora lub autora publikacji.

Można wyposażyć się w choćby dwa całkiem ciekawe programy, które nic nie kosztują. Jeden z nich to NoWinED, drugi to Annotate.

NoWinED oferuje również pracę na zakładkach i działa w środowisku MUI. Ma wbudowaną funkcjonalność zawijania wierszy, potrafi też przeszukiwać dokument, czy tworzyć kopię zapasową. Co więcej, ma też funkcjonalność przypisania klawiszom funkcyjnym określonego tekstu, standardowo są tu zdefiniowane komendy HTML. NoWinED potrafi też wyeksportować plik tekstowy z kodowaniem UTF-8.



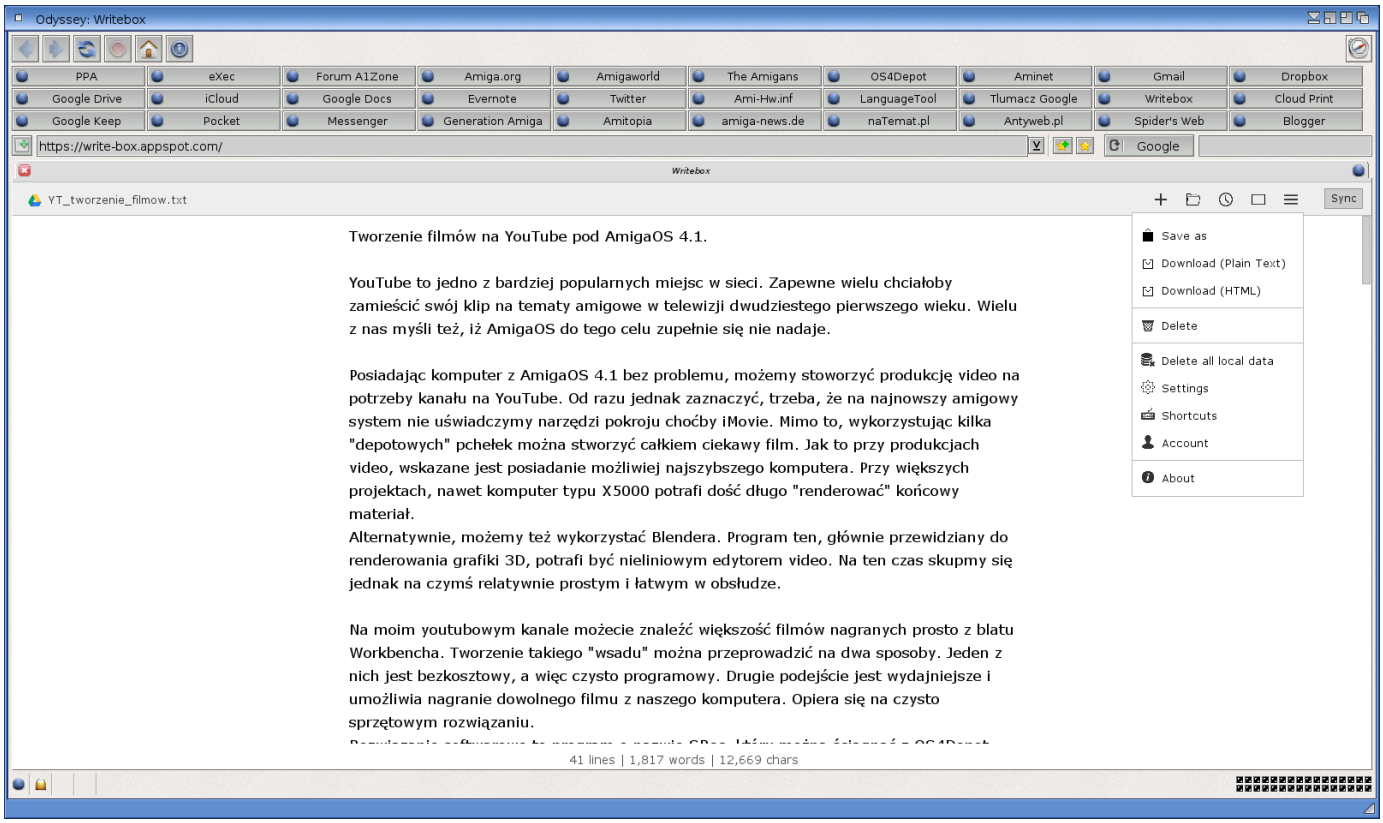
NoWinED



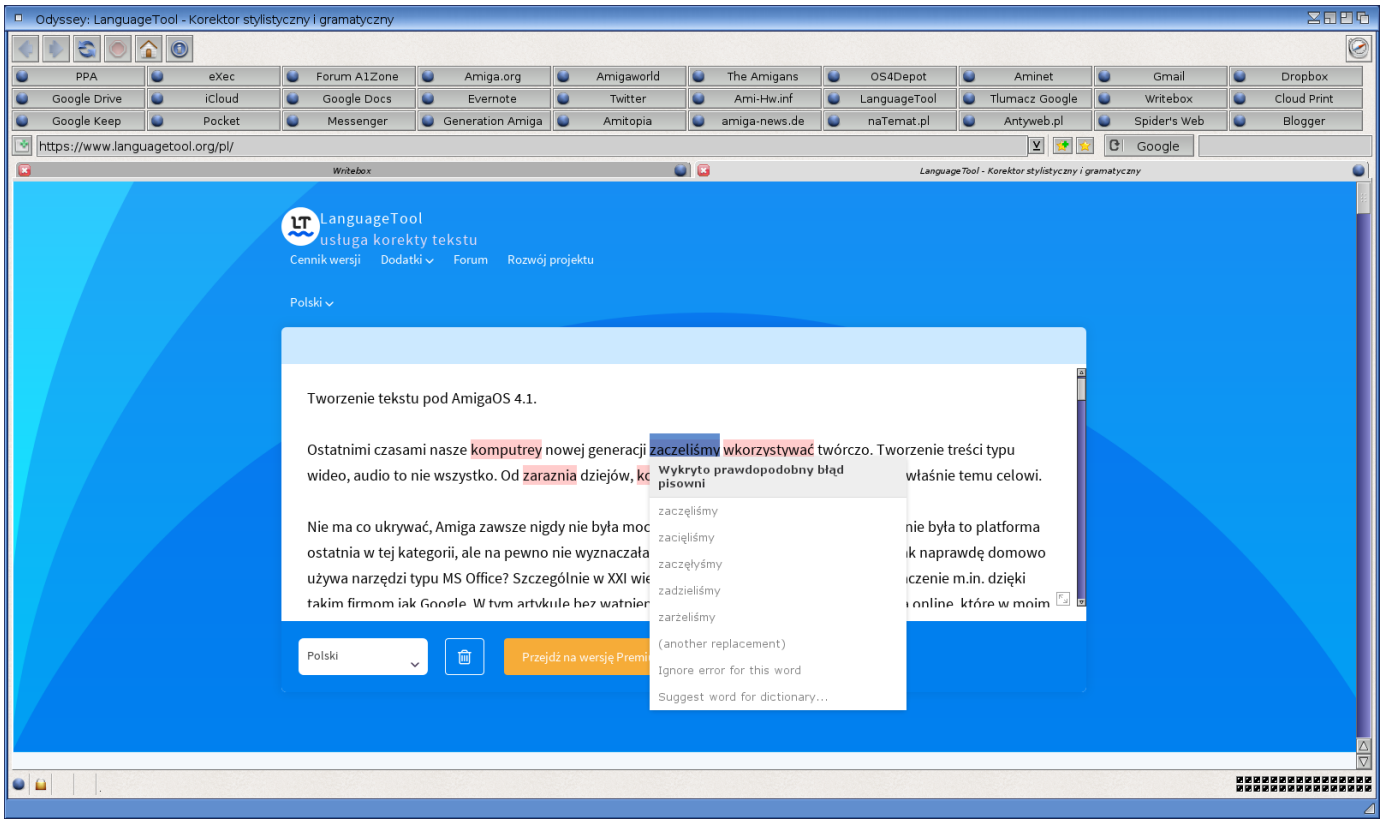
Annotate

Annotate natomiast podświetla składnię, umożliwia tworzenie makr, posiada port ARexx oraz wspiera pracę na kilku dokumentach jednocześnie. Dodatkowo aplikacja potrafi pracować w środowisku MUI i ReAction. Jednak nie do końca nadaje się do pracy dla tekściarzy. Mimo bogatych opcji konfiguracji nie da się zmusić Annotate do łamania tekstu automatycznie. Można to zrealizować jedynie poprzez zaznaczenie tekstu i wybranie odpowiedniej komendy z menu. Być może to właśnie ten program dla kogoś może okazać się najwygodniejszy? Tak jak w poprzednikach, nie uświadczymy opcji sprawdzania pisowni.

Jak widać, wybór oprogramowania jest dość szeroki. Każdy znajdzie coś dla siebie. Jest też wiele aplikacji nieodkrytych. Warto przypomnieć bez wątpienia kultowy edytor tekstu CED, którego nie miałem przyjemności używać.
Według mnie jednak nic nie pobije narzędzi online. Oczywiście można tu wymienić świetne Folio, ale zdecydowanie skupiłbym się na faktycznych aplikacjach pracujących w oparciu o chmurę. Taki typ pracy ma tę zaletę, iż opracowywany tekst można odtworzyć wszędzie. W dowolnym miejscu i na dowolnej maszynie.



Writebox



LanguageTool

Jednym z najwygodniejszych narzędzie jest **Writebox**, który współpracuje z waszym kontem na Google Drive lub Dropbox. Aplikacja może nie jest zbyt mocno rozbudowana, ale oferuje podstawowe opcje, takie jak łamanie linii podczas pisania. Mamy też podstawowe statystki o tekście, ilość linii, słów czy znaków. To co najważniejsze jednak, iż po wybraniu przycisku Sync (prawy górny róg), nasz tekst zostaje zsynchronizowany z chmurą. Standardowo piszemy na białym tle, lecz można to zmienić (zarówno kolor czcionki, jak i tła). Writebox idealnie wpisuje się w minimalistyczne aplikacje typu Byword lub iA Witer na urządzenia mobilne. To właśnie dzięki nim mam możliwość dokończenia pracy na telefonie czy tablecie. Oczywiście powyższa aplikacja, tak jak uprzednio opisane edytory tekstu nie oferuje korekty językowej.

Rozwiązaniem powyższej bolączki jest narzędzie **LanguageTool**. Wystarczy otworzyć dodatkową zakładkę w Odyssey i przejść pod adres:

https://www.languagetool.org/pl/

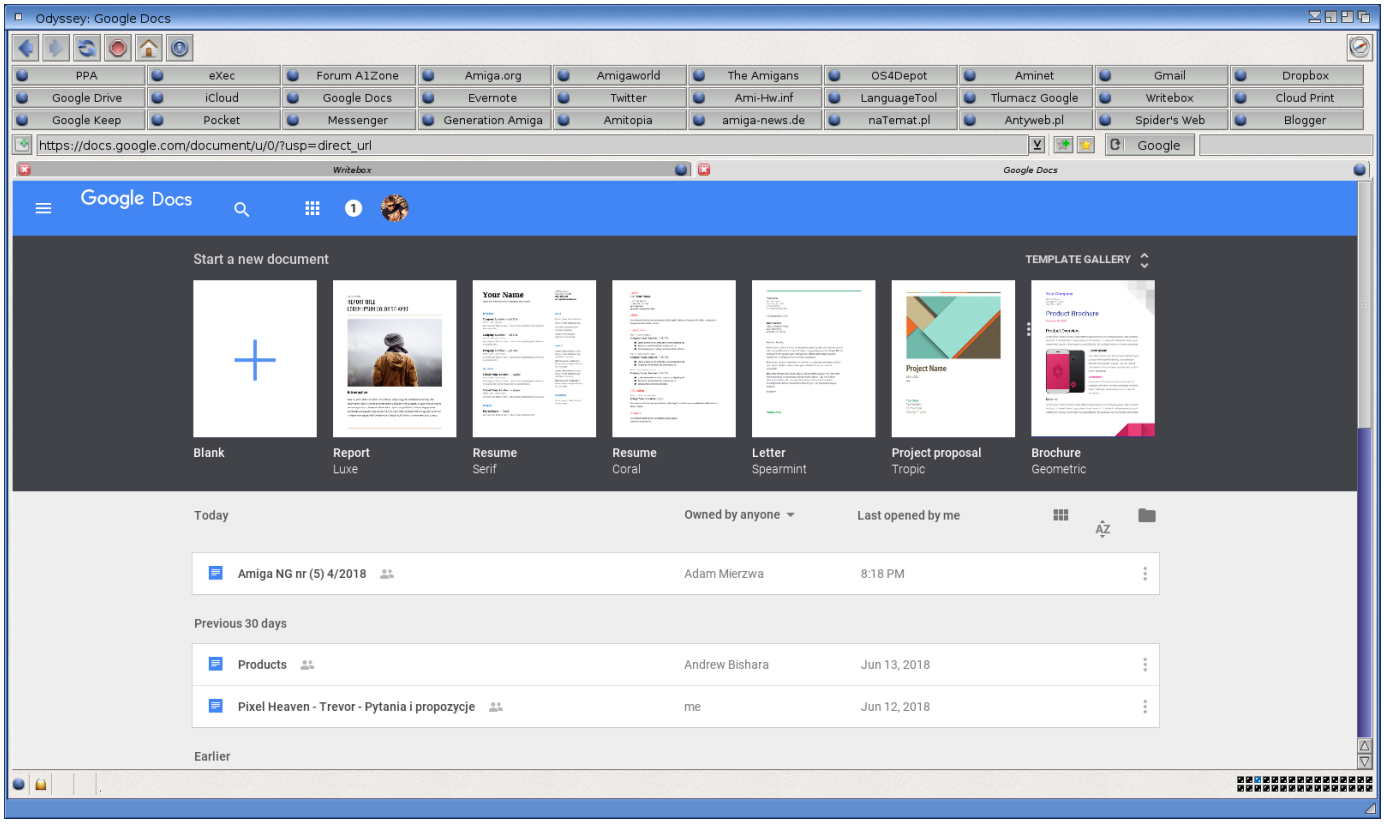
dla języka polskiego.

Narzędziem tym można kontrolować i korygować teksty również w innych językach, zarówno popularnych jak angielski, jak i bardziej egzotycznych z naszego punktu widzenia jak grecki. LanguageTool oferuje wersję płatną w abonamencie, choć dla większości z nas możliwości sprawdzenia 20000 znaków za jednym razem jest więcej niż wystarczająca. To właśnie oferuje wersja bezpłatna.

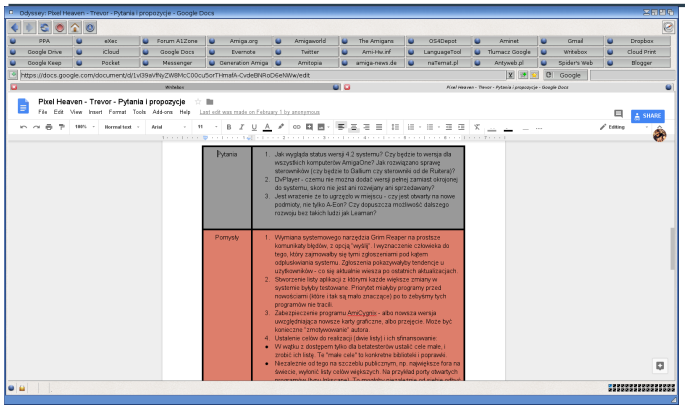
Praca nad korektą może odbywać się w następujący sposób. Treść tworzymy w ulubionym edytorze tekstu, obojętne czy jest on online, czy offline. Gotowy artykuł kopiujemy poprzez mechanizm kopiuj-wklej do LanguageTool. Teraz wystarczy kliknąć „Sprawdź" i poprawić zarówno błędy gramatyczne, jak i interpunkcyjne. Gotowy tekst, kopiujemy ponownie do docelowego edytora tekst i zapisujemy.

Jak widać narzędzia online są zarówno skuteczne, jak i proste w swojej filozofii. Bardzo sprawnie działają na amigowym Odyssey. Bez problemu podwyższają komfort pracy.

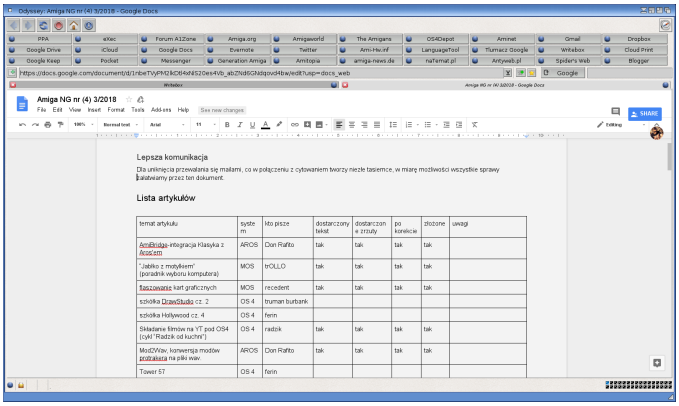
Warto więc zwrócić uwagę na kombajn od Google, który nadaje się nie tylko do pisania tekstów. Mowa tu o **Google Docs**, który jest typowym procesorem tekstu działającym w chmurze.
Jego zakres można wykorzystać do tworzenia różnego rodzaju publikacji, ale też do wspólnego pisania artykułów czy książek (opcja pracy współdzielonej). Nie ma sensu wspominać o oczywistych funkcjach typu słownik, czy eksport dokumentu



Google Docs – lista ostatnio otwartych dokumentów i szablony do utworzenia nowych



Google Docs – dokument udostępniony do wspólnej edycji – tu lista pytań do Dickinsona z execa



Google Docs – arkusz do wspólnej pracy nad gazetą „Amiga NG”

do PDF. Niestety pakiet biurowy Google (a więc nie tylko Docs) na obecnej wersji amigowej przeglądarki www nie działa z pełną szybkością i występują problemy z kompatybilnością. Mimo wszystko narzędzie to może być przydatne nie tyle, co do samego pisania, ile do współpracy redakcyjnej w zakresie tworzenia nowego numeru magazynu.

Modeli pracy z tekstem, czy ogólnie rzecz ujmując, pisania artykułów jest wiele. Jak widzimy, AmigaOS oferuje całkiem sporo możliwości. Umiejętnie łącząc narzędzia typu AbiWord lub proste edytory tekstowe z aplikacjami typu **SGrab** (do zrzutów ekranowych) możemy w pełni wykorzystać NG do pracy twórczej.

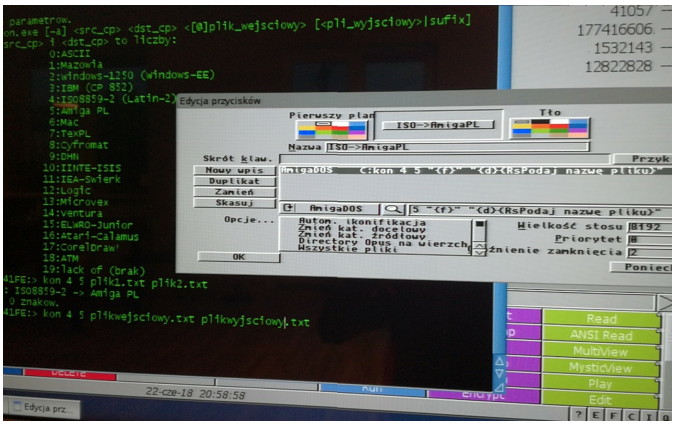
Zachęcam też do pracy w chmurze, wykorzystania np. **Google Drive**, zarówno przez www, jak i przez **Amiga Cloud Handlers**. Jest to wręcz niezbędne celem współdzielenia plików między redakcją. Przyspiesza to znacznie pracę. Pozostaje więc uruchomić nasz ulubiony komputer i stworzyć twój pierwszy artykuł!

DrawStudio

truman burbank

Poznaliśmy narzędzia i przerobiliśmy kilka ćwiczeń. Czas uzupełnić wiedzę o kilka zagadnień. Zacznę od spraw zasygnalizowanych w pierwszej części szkółki.

Wspominałem, że jest **spolszczenie** do DrawStudio. Leży na Aminecie, ja akurat miałem z jakiejś płyty z archive.org. Niestety spolszczenie jest nieprzydatne, bo polskie znaki są w nim w standardzie Amiga PL, a nie używanym obecnie ISO. Ja nie kładłem nacisku na to, bo i tak tłumaczyłem wszystkie polecenia, ale można zmienić kodowanie spolszczenia i korzystać z niego. A pomógł mi w tym 'Szaman'. Użył programiku kon.exe do konwersji standardów (zdjęcie obok jest od niego).



Program działa w konsoli, tu widać podpięty do DOpusa

Nie znalazłem kon.exe na Aminecie ani OS4Depot, może są inne programy które robią to samo, ale jakby ktoś potrzebował spolszczenie po korekcji, to podeślę. Proces polega na podmianie pliku Language.msg.

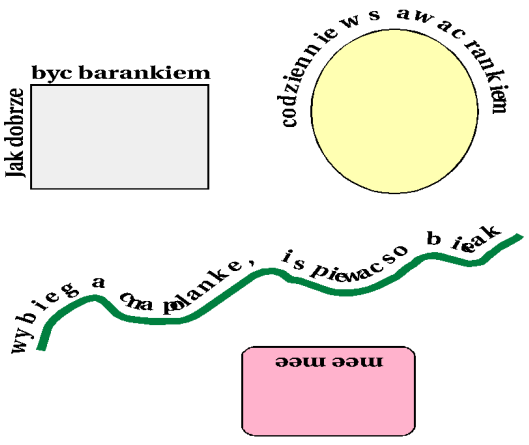
Poza tym – w chwili, gdy piszę te słowa – mam niewielkie problemy z DrawStudio (a konkretnie to przestała działać mi wersja Lite a zaczęła wersja pełna). Objawia się to tym, że przy rysowaniu (a konkretnie użyciu klawisza Shift dla uzyskania równych kształtów) program ścina system tak, że konieczny jest twardy reset. Nie wiem co się stało, ale kiedyś tak nie było, wiec to nie wina programu jako takiego.

Ważne: nie nastawiaj się na spektakularne prace w tym odcinku. Nauczyć się rysować można przy pomocy ołówka i kartki. Cel szkółki jest inny – pokazanie jak używać narzędzi i opcji.

Zasadniczą wadą wersji pełnej „od nieautoryzowanych dystrybutorów" jest brak dodatków (to akurat nie jest problem, wystarczy skopiować z Lite); zaletą – ma **układanie tekstu wzdłuż krzywej**. Jest to funkcja w istotny sposób przekładająca się na zwiększenie atrakcyjności prac opartych o łączenie tekstu z obrazem (np. plakatów).

Układanie tekstu na krzywej

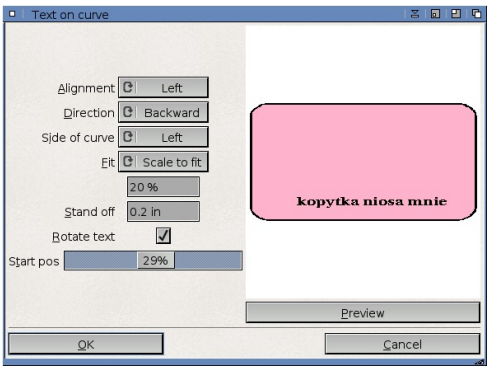
Polecenie zadziała jeśli zaznaczymy napis i obiekt, po czym wybierzemy z górnej belki *Text-Text on curve* (w DrawStudio Lite nie ma tej opcji w menu). Otworzy to okno, w którym można ustawić sposób umieszczenia napisu.
Napis nie musi być układany wokół czegoś np. wokół owalnego kształtu. Może być dopasowany do dowolnego obiektu, czy to będzie kanciasta figura, czy pofalowana linia. To teoria.
A praktyka?



kopytka niosa mnie

Jak widać nie wygląda to ładnie. Jest kilka rzeczy, które trzeba wiedzieć. Po rozłożeniu napisu litery będą oddzielnie i pod różnym kątem względem siebie, co oznacza, że mogą pojawić się pomiędzy nimi różne odległości. Widać też, że przy przekształcaniu zniknęła mi literka „t" ze słowa „wstawac" (nad żółtym kołem). To wszystko można poprawić „ręcznie" – literkę dorobić, pozostałe pojedynczo poustawiać, ale... mozolne to jest. Określenia kierunków (góra-dół, prawo-lewo) przy długich napisach układanych po okręgu to są umowne określenia, na całe szczęście jest podgląd.

Podsumowując: do krótkich napisów i niezbyt nierównych obiektów może być. Najlepiej sprawdza się przy prostokątnych kształtach. Poza tym nie polecam. Tak że pracując na wersji DrawStudio Lite niewiele tracisz.



Aligment - Centre, Left, Right
Wyrównywanie – do środka, lewej, prawej. To nie określa położenia, a do której strony ma być wyrównywany napis.

Direction - Forward, Backward
Kierunek liter. *Forward* daje napis na zewnątrz, a *Backward* do wewnątrz „do góry nogami".

Side of curve - Left, Right
Strona krzywej – lewa, prawa. Nie należy tego tłumaczyć tak dosłownie (choć w języku polskim jest takie określenie, np. można ubrać coś na lewą stronę). Tu chodzi o to, że napis może być na zewnątrz albo w środku obiektu; w przeciwieństwie do poprzedniej opcji tekst nie będzie odwracany „do góry nogami".

Fit - No change, Scale, Space to Fit
Dopasowanie tekstu. *No change* to domyślna opcja, nie są stosowane żadne zmiany. Przy *Scale* litery zmieniają rozmiar (są powiększane i rozkładane równo wkoło obiektu), a *Space Fit* to samo rozłożenie bez skalowania (nieprzydatne przy krótkich tekstach – za duże odległości między literami). Widoczna na zrzucie wartość 20% oznacza, że ten napis pomniejszyłem.

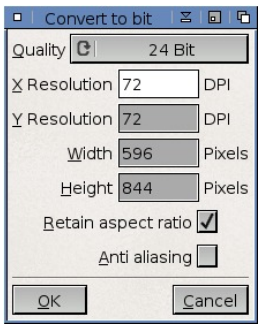
Stand off. Domyślnie jest tam 0, wpisana wartość to odsunięcie napisu. To trzeba sobie ustawiać zależnie od wielkości – przy małych obiektach nawet mała wartość da duży odstęp napisu od obiektu. Najczęściej wpisywałem w przedziale 0.2-0.5.

Rotate text – jeżeli ta opcja nie jest zaznaczona, to tekst będzie stawiany normalnie. To znaczy nie będzie dopasowywany do krzywej pod względem kierunku, tylko np. tak jak w starych neonach było „Kino" i litery jedna pod drugą, pojedynczo.

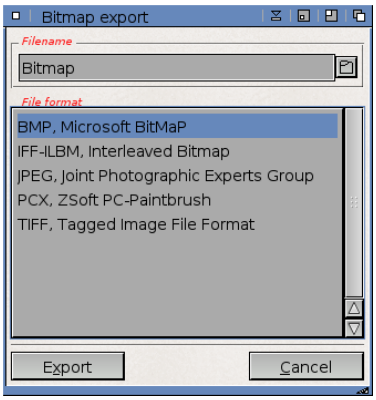
Start pos – w rzeczywistości nie tyle pozycja startowa, ile bardzo przydatny suwak do precyzyjnego ustawienia napisu.

Eksport do bitmapy

Jeżeli chcesz mieć obrazek do oglądania/pokazania komuś to eksportujesz **do bitmapy**. Bitmapa jest określeniem pliku graficznego, niekoniecznie w formacie BMP. Żeby wyeksportować prace w ten sposób użyj opcji z górnej belki *Project--Export-Bitmap*.



To są domyślne ustawienia i one są dobre. Widoczne wymiary (*Width, Height*) są charakterystyczne dla konkretnej pracy i nie ma się co tym sugerować. Natomiast można dać większą wartość DPI (nawet i 300).
Jeżeli gdzieś, kiedyś użyję sformułowania „gęstość obrazka" to mam na myśli nie rozdzielczość w pikselach tylko DPI właśnie.
I jeszcze wybór formatu bitmapy:

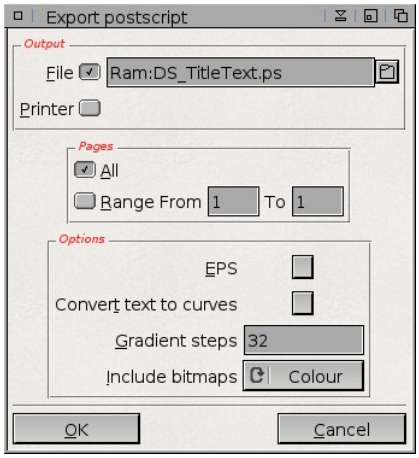


Zwróć uwagę, żeby nie nadpisywać pliku domyślną nazwą Bitmap, a przy nadawaniu nazwy zadbać o nadanie rozszerzenia pliku dla Windows.

Eksport do formatu wektorowego

To daje możliwość edycji, czy też wygenerowania obrazka w innym programie. Format DSDR nie jest obsługiwany przez współczesne programy, na szczęście jest możliwe **zachowanie pracy jako projekt PS (PostScript)**.

Eksport ma domyślnie takie ustawienia:



Pages – można określić zakres stron przy projekcie wielostronicowym
EPS – popularna odmiana PostScriptu, przez wiele lat standard; ten format niestety zapisuje tylko pojedyncze strony
Convert text to curves – zamiana tekstu na krzywe; ma gwarantować, że po otwarciu w innym programie praca będzie wyglądać tak samo, niestety taki tekst traci właściwości czcionki (z napisów robią się obiekty)
Gradients steps – stopniowanie gradientów; więcej to lepsza jakość, ale różnice widać tylko na dużych powiększeniach
Include bitmaps – określa, czy obrazki mają być osadzone i w jaki sposób (*Never*, *Grayscale* i *Colour*)

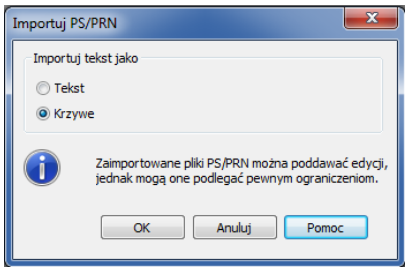
Testy jakości eksportu

Teraz czas na chwilę prawdy – jak wygląda wymiana danych z popularną platformą Windows. Do testu użyłem Windows 7 Pro 64 bit z najnowszymi aktualizacjami oraz programy: CorelDraw X5, Serif DrawPlus X8 (grafika wektorowa), GSview 5.0 (będący nakładką na Ghostscript, przeglądarka i konwerter z grafik wektorowych do wielu formatów) oraz IrfanView i XnView (przeglądarki grafiki, w najnowszych wersjach i z wymaganymi wtyczkami). Dla zilustrowania zagadnienia posłużę się dosyć fajnym obrazkiem z projektu *DS_Advert.*

„Prawie to samo", ale „prawie" robi różnicę. Po lewej oryginał zapisany do bitmapy pod Amigą, po prawej wyeksportowany plik PS otwarty pod Windows. Wszystko jest ostre (nie wiem, czy widać w druku, ale siatka jest cieniutka, lecz kompletna). Natomiast są braki w bitmapach.

Projekt zapisany do bitmapy.
Obrazek przyciąłem (część „kartki" była pusta) więc nie widać rzeczy charakterystycznej przy zapisie do bitmapy – przy eksporcie jako cała strona mamy wszystkie tego konsekwencje. Tu było za dużo pustej przestrzeni, ale przy innej pracy może być i tak, że część elementów znajdzie się poza obszarem – wszystko poza kartką A4 przy takim eksporcie zostanie obcięte. Druga sprawa – domyślne ustawienia pod Amigą są dobre dla starych czasów. Może tego nie widać tutaj na małym obrazku, ale jest pikseloza. Jeżeli obraz będzie prezentowany w dużym rozmiarze trzeba ustawić większą wartość DPI. Poza tym zdarzało się (nie wiem na ile to wynik błędów po mojej stronie, a na ile kaprysów programu u mnie), że pomimo wybrania *Retain ascpect ratio* (zachowanie proporcji przy eksporcie do bitmapy) te proporcje były zaburzone (całość trzeba było rozciągać w poziomie, co w przypadku prac z tekstem wygląda fatalnie).

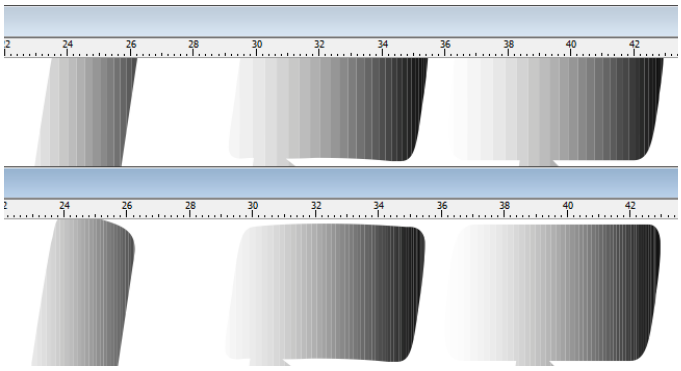
Projekt zapisany do PS.
Zwykła przeglądarka (IrfanView) otwierając plik PS daje obraz obniżonej jakości jakby kompresowany do JPG w locie. XnView stwierdził brak AFPL Ghostscript (a był zainstalowany) i nie otworzył. Część programów widzi tylko pierwszą stronę, jeśli plik PS jest wielostronicowy, bądź otwiera wszystkie obiekty na jednej stronie „jak siano". Jeżeli projekt był zapisywany w pełnej jakości (bez zamiany tekstu na krzywe) to i tak program pod Windows poda opcję konwersji (i przeważnie trzeba się zgodzić na krzywe, bo przy tekście wysypie się).



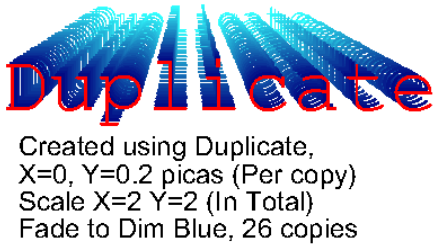
Na zrzucie typowy komunikat (ten akurat z Corela).
Z początku nie mogłem ustalić, dlaczego eksportując wielostronicową pracę do PS otrzymywałem tylko jedną stronę. Okazuje się, że trzeba wybierać zamiast *All* opcję *Range From* i wtedy będzie w porządku. Jest jeszcze jeden „ficzer" – przezroczystość w EPS może być rozpoznawana jako kolor czarny w przeglądarkach np. w IrfanView, ale w typowych programach do grafiki wektorowej nie będzie problemu.
Reasumując – najlepiej do bitmapy zapisywać pod Amigą z nieco wyższymi wartościami dpi (np. 300), a do edycji na innych platformach robić projekty jednostronicowe i zapisywać jako EPS (w przypadku problemów z otwieraniem PS), bądź do PS według parametrów podanych akapit wyżej.

Można wspomnieć o programie MetaView dołączonym do DrawStudio, który teoretycznie daje duże możliwości w zakresie konwersji między formatami. U mnie sypie się jak trociny, jedyne z czym nie ma problemu to otwieranie plików AMF.
To jest taka archeologia komputerowa, że proponuję zostawić go w spokoju.

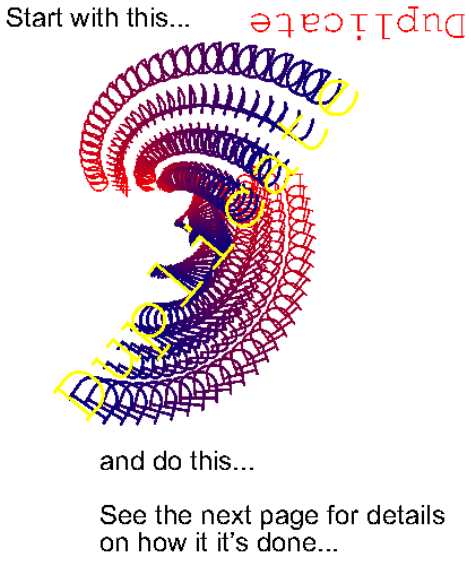
Jeszcze tylko pokażę różnicę w stopniowaniu gradientów – 32 i 64. Zrzut z CorelDraw, powiększenie 800%.



Zagadnieniem wartym przetestowania jest **kreatywność w oparciu o proste funkcje**. Przykłady dołączone do programu pokazują **wykorzystanie powtarzalności** łącznie z obrotem do tworzenia spiralnych napisów.



Projekt Duplicate, strona 1

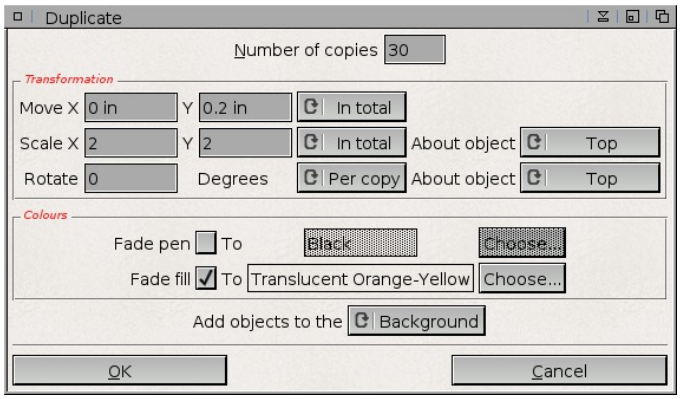


Projekt Duplicate, strona 2

Niestety u mnie już pierwsza plansza (projekt ma 5 stron rysunków i wskazówek) nie dała takiego samego rezultatu, choć z drugim nie było problemów.

Przede wszystkim opisy w dołączonych projektach są zbyt lakoniczne (nie podają wszystkiego). Zasadnicza trudność polega na dograniu wszystkiego. Przy tych samych parametrach wielkość i grubość czcionki może całkowicie zmienić efekt. Eksperymentowanie bywa mozolne.

Proponuję zacząć od niewielkich czcionek i mniejszej liczby kopii. Duże czcionki powodują nachodzenie na siebie duplikatów, a zbyt duża ilość utworzonych kopii może skutecznie spowolnić prace nad dokumentem. Zwłaszcza przy używaniu *Rotate* trzeba być uważnym.



Ustawienia *Duplicate*

Number of copies – ile kopii napisu będzie zrobione.

Transformation – przekształcenia. *Move* oznacza przesunięcie, *Scale* to skalowanie (zmiana wielkości), *Rotate* to obrót.

Degrees to jest stopniowanie. To znaczy, że poszczególne kopie będą albo zlewać się ze sobą (ustawienie *In Total*) albo być oddzielnie (*Per copy*). Wartości *X* i *Y* to osie pozioma i pionowa, określają dla *Move* przesunięcie kopii, a dla *Scale* rozciąganie kolejnych kopii napisu odpowiednio w poziomie i w pionie (czyli rozciąganie liter na szerokość i wysokość).

Colours to kolory, ale istotna jest opcja *Fade fill* – daje możliwość płynnego przechodzenia z jednego koloru w drugi. Bardzo istotny jest wybór *Add objects to the* (dodaj obiekty do) – są dwa ustawienia: *Background* (tło) i *Foreground* (przedpole, czyli pierwszy plan). To określa, czy tworzone kopie będą wychodziły przed czy za istniejący napis.

Ale czym byłaby szkółka bez ćwiczeń?

Ćwiczenie 7

Cel: Przestrzenny napis. Zrobimy go w stronę oglądającego – w takich przypadkach zawsze bierzemy niewielkie wartości.

Utwórz napis, ja użyłem ciemnej czerwieni z paska narzędzi po lewej stronie ekranu. Zrób duplikat opcją *Clone*.

Przesuń go w dół, żeby nie przeszkadzał, będzie za chwilę potrzebny.
Podaj parametry jak na obrazku ustawień na poprzedniej stronie.

Jak widzisz kopie dodawane do napisu przysłoniły go, a ponieważ była wybrana opcja *Fade fill* duplikaty zmieniały odcień od początkowej czerwieni do wybranego koloru (*Translucent Orange-Yellow*). W sumie dało to wrażenie, że napis jest rozmyty – zaraz temu zaradzimy.

Dosuń duplikat i używając klawisza Shift rozciągaj go tak, żeby skrajne jego części stały się krawędziami.

Ćwiczenie 8
Cel: Prosta wprawka - użycie *Fade fill* do wyboru koloru gdy nie możesz zdecydować się co do odcienia.

Wybierz inne kolory. Ustaw samodzielnie parametry. Pamiętaj, że odstępy między napisami muszą być większe (czyli wartość *Move* może być liczbą całkowitą, nie „po przecinku"), i że przesuwasz tylko w pionie (czyli w osi Y). Kopie będą tego samego rozmiaru więc *Scale* daj na 1. Wybierz mniejszą liczbę kopii (myślę że 10 wystarczy).

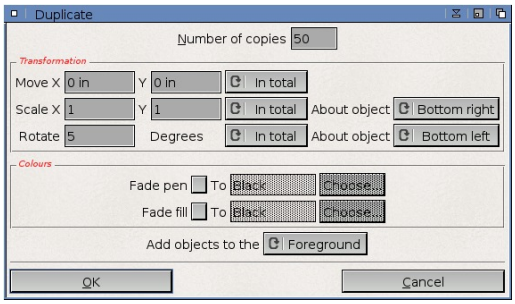
Użyłem określenia „po przecinku". Zapis jest amerykański, czyli musi być kropka a nie przecinek. Wartość 0.2 jest prawidłowa, można też wpisać .2 i też jest dobrze. Dla 0,2 operacja zostanie wykonana, ale po powtórnym wejściu będzie 0. Przynajmniej u mnie jest taki „ficzer".

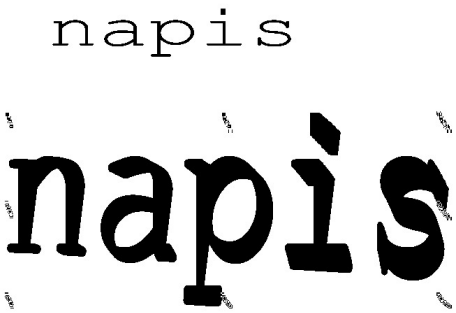
Duplikowanie z obrotem.

Efekt jak na obrazku „Projekt Duplicate, strona 2" ma podane parametry w tym samym dokumencie, wiec nie będę ich tu powielał.
Może zauważyłeś, że opisując obrazek „Ustawienia *Duplicate*" pominąłem pozycje *About Object* i *Top*. Zrobiłem to dlatego, ponieważ ma to znaczenie przy obrotach, i jest potrzebne dopiero teraz.
Kliknięcie w *Top* daje rozwijalną listę pozostałych możliwości, jest ich kilkanaście. Jakoś nie potrafiłem wykorzystać je, ale poświęciłem na to kolejne ćwiczenie.

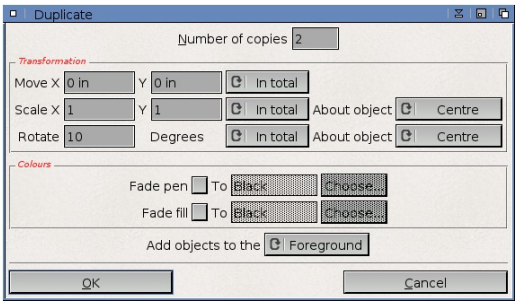
Ćwiczenie 9
Cel: Myślenie kreatywne.

Ponieważ obrót jest wokół osi, więc jak by nie ustawić zawsze jakaś część napisu będzie mniej poruszona. Jest to ograniczenie gdybyśmy chcieli kreatywnie zrobić jakieś rozmycie, np. zasymulować pisanie tuszem. Na kolejnej stronie (dwa pierwsze zrzuty) pokażę taką próbę, i jak można próbować robić coś z tym dalej. Oryginalny napis został rozciągnięty i pogrubiony. Następnie zduplikowany według ustawień na zrzucie. Górny napis to pierwotny „przed tym wszystkim".





Śmietki po bokach to znak, że te wszystkie kopie są oddzielnie – jest to ważne przy przesuwaniu, czy duplikowaniu. Zrobimy coś podobnego, ale w dwóch kolorach (tamto leci w kosz).

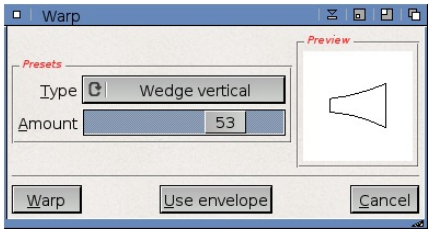


Po utworzeniu duplikatów tylko kopie są aktywne – wykorzystaj to i jednym kliknięciem nadaj im kolor. Następnie zakreśl całość i połącz opcją *Group*.

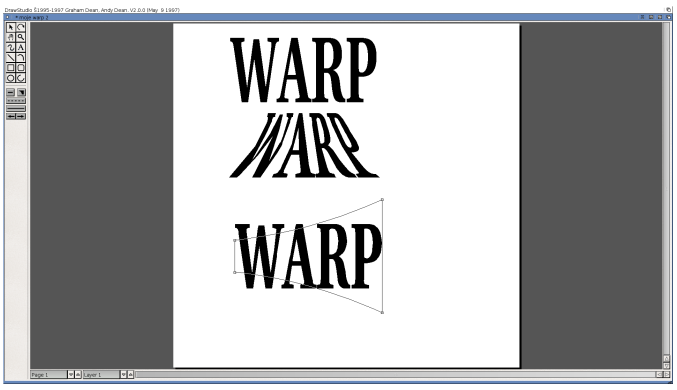
Dolny napis powstanie gdy *Rotate* zamiast 10 dasz 2.
Niestety, jakkolwiek eksperymenty mogą być wciągające, nie możemy na to poświęcić więcej miejsca.

Wykrzywianie napisów – funkcja Warp

Tu jest trochę do podziałania.
Przy wybieraniu efektów Warp możemy na podglądzie przeklikać się przez wszystkie i widzieć tylko prostokąt. Dzieje się tak dlatego, że najpierw musimy ustawić wartość suwakiem i dopiero wtedy z listy wybrać żądane wykręcanie. Przykładowo *Screw Horizontal* to ukośnik (czworokąt). Jak ustawisz wartość ujemną to będzie przechylony w lewo, jak dodatnią to w prawo. *Screw Vertical* to będzie ta samo z tym że będzie nie nachylony, ale jakby wisiał z jednej strony bądź drugiej. Wszystko jest na podglądach, nie ma co się rozpisywać. Sama radość odkrywać nowe rzeczy. Gdyby po zmianie wyboru efektu podgląd nie uwzględnił tego, trzeba przełączyć na inny i spowrotem. Wartość liczbowa nie resetuje się w tym czasie.

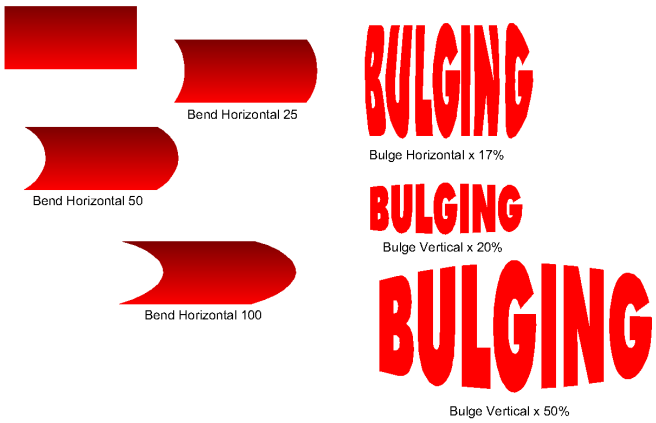


Opcja *Use envelope* wymaga komentarza. Po jej wybraniu i zatwierdzeniu przez *Warp* napis nie jest wykręcany, a nanoszony obrys w jakim miał się mieścić.
Poniżej: drugi napis od góry jest zrobiony innym efektem, ale na dole to *Vedge Vertical* z użyciem *Use envelope.*



A tutaj, dalej, edycja węzłów:

Zmiany zostaną zatwierdzone po kliknięciu w napis, a następnie poza „envelope”.



Projekt *Warping*, strony 5 i 13

Projekt *Perpective*, strona 4.

Niestety samodzielne eksperymenty rzadko kiedy dają udane efekty. Dlatego producent przygotował projekty z przykładami, w których pokazano które przekształcanie Warp daje jaki efekt przy danych wartościach (zrzuty powyżej).

Odbicie lustrzane

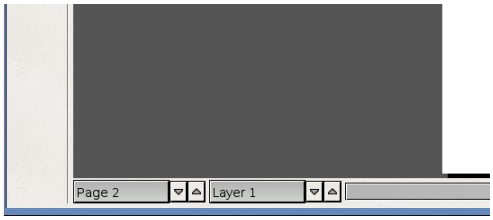
Sklonuj obiekt, obróć go przez *Flip Vertical*, zmień kolor na szary, dosuń.

Odbicie lustrzane.

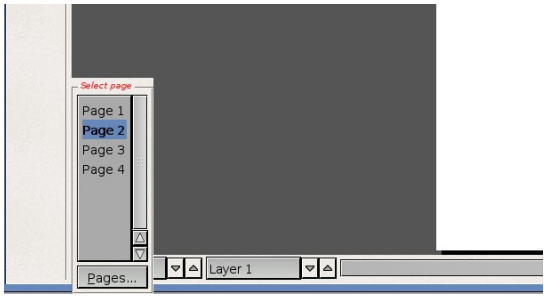
Gdy opanujesz jak robić przezroczystości i nachylać obiekty, możesz robić bardziej realistyczne cienie rzucane pod kątem.

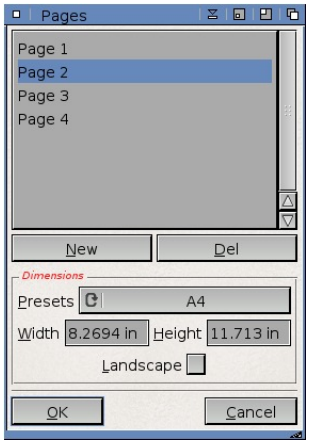
Praca na stronach

Przycisk *Page* jest w lewej dolnej części ekranu. Strzałki po jego prawej stronie służą do przełączania się pomiędzy stronami dokumentu.



Chcąc dodać kolejne trzeba kliknąć *Page* by dostać się do listy stron, i kolejny klik w *Pages*.



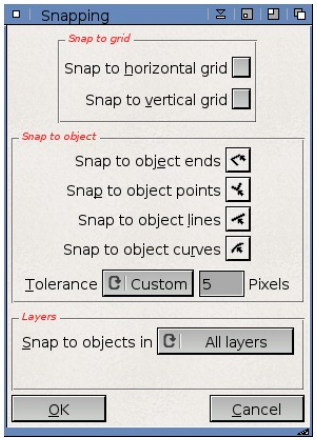


Tutaj nie tylko możesz dodawać i kasować strony. W sekcji *Dimensions* określasz *Presets* (format strony), *Width* i *Height* (jej wysokość i szerokość), *Landscape* (układ krajobrazowy czyli orientację poziomą).

Pracę na wielu stronach polecam. Bardzo ułatwia twórczość, można sobie coś odłożyć na bok na potem. Trzeba jednak wiedzieć, że przeklejane obiekty nie są przenoszone 1:1. Odbywa się to przez schowek w pamięci RAM, wstawiając poprzez zakreślanie – ile zakreślisz takiej będzie wielkości.

Przyciąganie obiektów

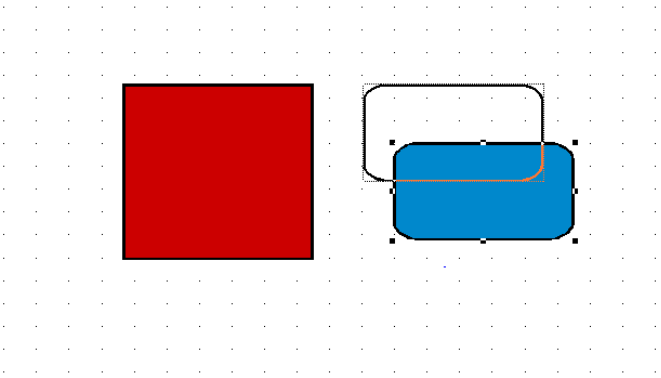
Można przyciągać do obiektów albo do siatki. Przyciąganie do siatki nie zadziała jeśli nie włączyłeś jej wyświetlania (*View-Show Grid*). Właściwie to nie tyle siatka co sieć z kropek.
Ustawienia (na belce w *Layout*) jak na tak stary program są zadziwiająco rozbudowane. Dotyczą ustawień obszaru roboczego. Opcja „przyciągania” jest w *Layout-Snapping*:



Ustawienia przyciągania.

Samo słowo „Snapping” znaczy raczej tyle co „pstryknięcie”, niemniej działa to jak magnes. Przesuwanie jest skokowe, o odległość między kropkami. Przy „sklejeniu się” obiektów przesuwanie staje się płynne.
Ikonki przy nazwach angielskich obrazują działanie. Można mieć włączone wszystkie albo wybrane.
Jeśli dziwi cię na przykład po co komuś *Snap to Objects Points* (przyciąga do rogów figur) to pomyśl o tworzeniu szachownicy albo kostki Rubika.

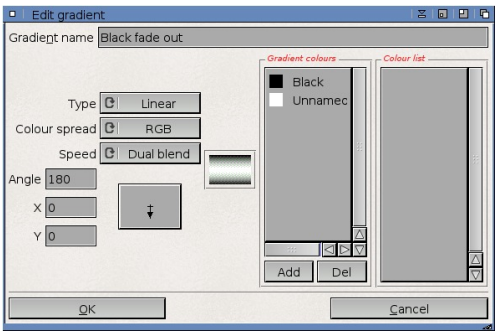
Oczywiście w przypadku prac odręcznych, w których figury geometryczne nie występują, przyciąganie będzie mieć ograniczone zastosowanie.



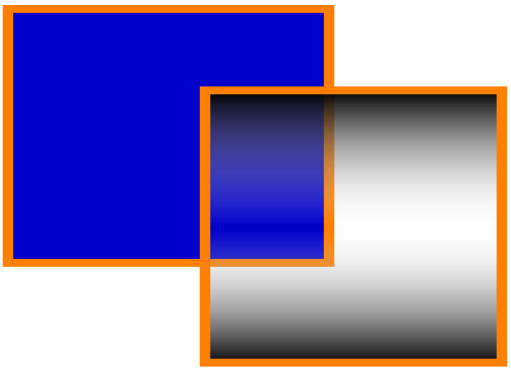
Przyciąganie w akcji. Obrys przy niebieskim obiekcie to miejsce, w którym się znajdzie.

Uzyskiwanie przezroczystości

Poprzez zmianę wypełnienia. Trzeba wejść w atrybuty obiektu (*Objects-Attributes*) i wybrać półprzezroczysty gradient. Czyli jakiś z *Translucent* w nazwie. Wartości można edytować, ale jest problem z odświeżaniem zawartości list kolorów, właściwie jest to męczące. Niemniej da się ustawić. Poniżej przykłady.

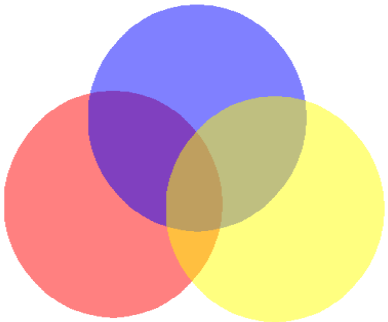


Zmiana w gradiencie *Black Fade Out* parametru *Speed* na *Dual blend* spowodowała przesunięcie przyciemnień na brzegi.



Myślę, że widać przezroczystość – jest prawdziwa.

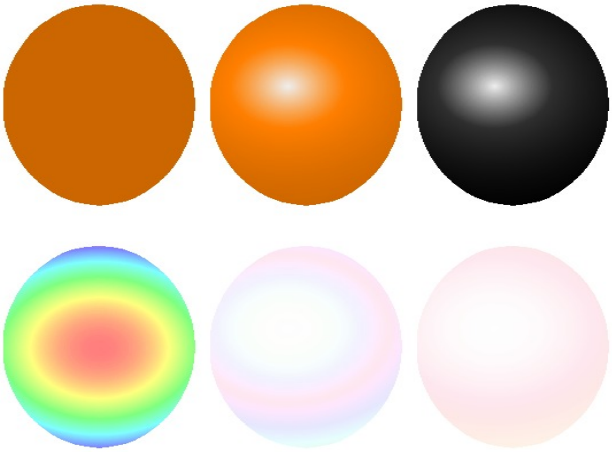
Jeszcze jeden pokaz, na bazie gradientów *Translucent*:



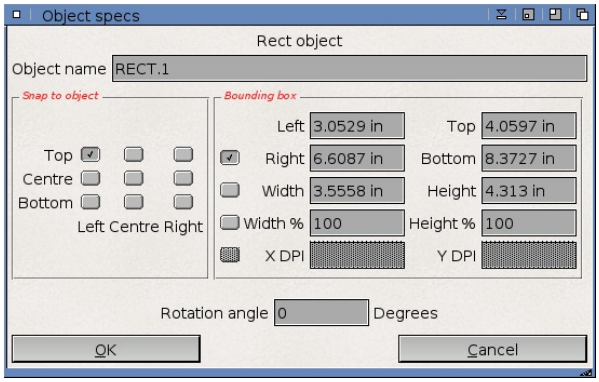
Jak widać kolory jaskrawe są nie do uzyskania. W oknie ustawień nie wszystko mi działało. Podejrzewam, że to nie program jest zły – przydałaby się nowa wersja przepisana pod PPC i zoptymalizowana pod AmigaOS 4.

Zmierzając do zakończenia

Poniżej próbka możliwości wypełnień w DrawStudio. Pierwsze koło to surowizna bez obwódki będąca bazą do eksperymentów. Następne dwa koła to wypełnienie gradientem typu *Solid* (wziąłem gotowe, ale można regulować kąt padania światła i mieszać więcej niż dwa kolory). Dolny rząd to gradient *CD* (po przeróbce, pierwotnie wyglądał jak płyta kompaktowa), oraz gradient *Bubbles* przy dwóch różnych ustawieniach (*HSV 1* i *HSV 2*, a parametrów jest więcej).



Jeśli chodzi o kolejność obiektów (który nad kim) to domyślnie nowsze są coraz wyżej.
Jest ustawienie bardziej zaawansowane, w menu z górnej belki pod *Objects-Specs*:



Można tutaj ustalić nazwy obiektów.

Wbrew temu, co można by sądzić, wiele rzeczy wciąż nie opisałem. Wychodzę z założenia, że jak kogoś program zainteresował – to szkółka przydała się. A ja nie interesuje – to kolejnych odcinków nie ma dla kogo tworzyć. Z tego co się zorientowałem to jakieś minimalny odbiór jednak był, z tym że wziąłem na warsztat program mało popularny.

Bardzo bym chciał, żeby nie tylko Personal Paint miał szczęście być odświeżonym i dostosowanym do AmigaOS 4. Niestety jest jak jest. Póki DrawStudio 2 da się używać – używajcie. Taka trochę grafika retro, no ale można chociaż spróbować.

Grafiki z katalogów programu. Kolejno: *Angels, Burst, Glass, Rose, Rosette, Video Title, Title Amiga, Video Screen*

To była część druga i ostatnia.
Pomysły i propozycje na kolejne szkółki można nadsyłać na adres redakcji.

Flare

truman burbank

„Flare” jest widoczne w sieci od 2012 roku. Wtedy ukazała się wersja 0.16, a co ciekawe jeszcze w tym samym roku wyszły wersje dla AmigaOS 4, MorphOS; potem dołączył AROS.
Gra jakoś nie przebija się do świadomości amigowców. W światku PC było (i w sumie jest) niewiele lepiej. Jakąś rozpoznawalność osiągnęła wraz z wersją 0.19 (2014 r.). Od samego początku uznawana za klon „Diablo”, wielkiego hitu pecetowego lat 90..

„Flare” jest skrótem od Free/Libre Action Roleplaying Engine. Jest to nie tyle gra, ile silnik do gier, opierający się na C++ oraz SDL2, i rozwijany na licencji GPL3. Praktycznie od początku jest rozprowadzany z grą Flare (autorów silnika), który jest niewielkim dodatkiem. Od wersji 1.0 (2018 r.) dostępny jest dodatek „Empyrean Campaign”. Można te dodatki nazywać modami. Nie jest ich wiele, ale bez nich Flare byłoby jedynie demem pokazującym możliwości „silnika”.

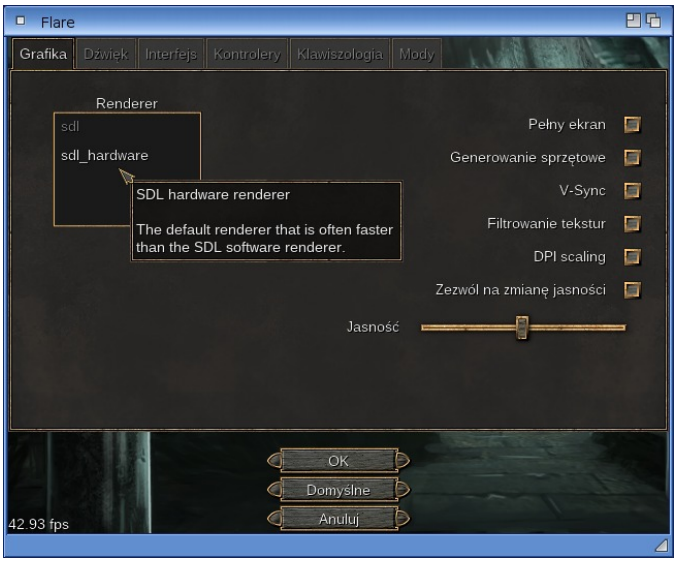
Aktualna wersja Flare to 1.06. Amigowy port jest w wersji tej samej, pierwszy plus. Warto przyjrzeć się tej produkcji, nie tylko dlatego, że ogólnie powstaje dla nas mało oprogramowania, ale jest to tak zwana „większa produkcja”.

„Flare” ściągamy w dwóch kawałkach. Po zainstalowaniu gry kopiujemy dane gry do odpowiednich katalogów, raczej nie da się pomylić.

Z OS4Depot bierzemy kod wykonywalny
os4depot.net/index.php?function=showfile&file=game/roleplaying/flare.lha

Dane gry pobieramy ze strony projektu, wybierając wersję dla Linuxa
http://flarerpg.org/index.php/download/

„Flare” uruchamia się w małym okienku. To, co mnie zaskoczyło pozytywnie, to możliwość wyboru (spośród aż 21 dostępnych) języka polskiego. Z możliwości konfiguracji część widoczna jest na zrzucie. Gry z dżojstikiem nie sprawdzałem, bo nie posiadam.



To, co już na początku mnie zaniepokoiło, to dosyć niewielka liczba klatek na sekundę – widoczne na zrzucie ok. 43 na planszy tytułowej spadło do około 15 przy rozpoczęciu rozgrywki. Przejście w tryb pełnego ekranu to był dramat wydajnościowy, okolice 8 fps. Najgorsze, że nic z tym nie można zrobić, bo gra działa z użyciem SDL 2 i o wydajności decyduje nie karta graficzna a CPU. Próbowałem różnych opcji konfiguracji, ale było tylko gorzej (np. zniknięcie napisów, albo zwiecha). Porównawczo zainstalowałem na Windows i tam stabilne 60 fps w okienku, jak i na pełnym ekranie. Przy okazji zauważyłem, że domyślna paczka dla Windowsa „Empyrean Campaign” zawiera tylko ją, czyli trzy mody. Natomiast nasza wersja bazująca na danych dla Linuxa ma ich więcej. O dodatkach jeszcze napiszę, czas coś wspomnieć na temat samej rozgrywki.

Sama gra zaczyna się zachęcająco – mamy wybór postaci. Możemy wybrać spośród trzech klas, nadać imię, wybrać awatar. Niestety, choć jest ich 35, to nie znalazłem taki, z którym mógłbym się identyfikować. Są wykonane starannie i nawet to, że zrobione są na podstawie zdjęć, nie byłoby rażące. Przynajmniej niektóre są wspólne z napotkanymi w grze NPC. Większość wygląda dobrze, choć niektóre jak dla mnie zbyt współcześnie (przykłady na zrzutach).

Początek jest standardowy – zaczynamy z nędznym ekwipunkiem, bez pieniędzy.

Pierwsza lokacja ze zleceniem to Zatoka Zatracenia; dostajemy zadanie od płatnerza Udany zejścia do podziemi Krolana. Samo znalezienie Księgi Umarłych powoduje odblokowanie glifów na płytach w podziemiach, które umożliwią przenoszenie się (takie małe teleporty, te właściwe określane są jako Hiperprzestrzeń). Szybko okazuje się, że księga wymaga zapisania specjalnym atramentem (a jakże); żeby go zrobić musisz mieć specjalne składniki, a i do zwykłego pióra nie przylgnie... Te informacje dostajemy od aptekarza w Zatoce Zatracenia i zaczynamy mozolną wędrówkę (czy raczej bieganie).
Po 20 minutach miałem 275 sztuk złota, mniej jak po 10 mikstur z 2 rodzajów, kilka mało wartościowych przedmiotów i ciągle 1 poziom. Krzaczki nie pomagają w rozgrywce (zatrzymują pociski), postacie są trochę małe, akcja chwilami jest dynamiczna, jak przeciwników jest więcej, z tym że ta dynamika wynika z rozpaczliwego klikania niż z tego, co dzieje się na ekranie. Plansze są podobne do siebie i te potyczki są takie same – klikanie, klikanie, bieganie żeby czekać aż odrośnie pasek.

„Flare" jest przedstawicielem nurtu *Action RPG*, zwanych również *Hack'n Slash*. I jest to boleśnie odczuwalne. Jest monotonna i nudna. Większość rozgrywki polega na elemencie zręcznościowo-wytrzymałościowym, jakim jest szybkie klikanie na wrogach w celu ich ubicia. A tym samym nabijania punktów doświadczenia, zdobywania pieniędzy i przedmiotów. Tu akurat nie odstaje od pierwowzoru, ale Diablo w 1997 a Flare w 2018… To nie to samo. By być godnym kontynuatorem gatunku Flare musiałoby być lepsze, ale czy jest?

Negatywnym dla mnie wrażeniem wizualnym były skałki. Obskurnie ścięte, tak że widać czarne płaszczyzny od góry. Chcąc urozmaicić grę, stworzono całe serie lokacji, z różnym układem skałek, ale w rzeczywistości bardzo podobnych do siebie. Tworzą labirynt, do tego dochodzą drzewka; tworzy to sytuacje rodem z końcówki „Benny Hilla", gdy grając adeptem magii przemykam pomiędzy tym „bogactwem terenu" ciągnąc za sobą coraz dłuższy łańcuszek Zombie i Goblinów Huncwotów. Na szczęście jest opcja wyświetlania napisów, więc nie trzeba się martwić o szukanie gotówki po zabitych. Leży podpisana. Stworów jest wiele rodzajów (np. zaraz po wymienionych są Popękane Szkielety), są atakujące z bliska i dystansu.

Rozwój postaci jest taki sobie. Zaraz po uzyskaniu poziomu 2 na tej samej mapie stwory dostały również poziom 2. Niby jest to zbalansowanie rozgrywki, ale dla mnie pogłębiło tylko bezsens. Bo stwory odradzają się po opuszczeniu lokacji i powrót powoduje konieczność staczania ciągłych walk. Żeby one były chociaż ciekawe – nie są.

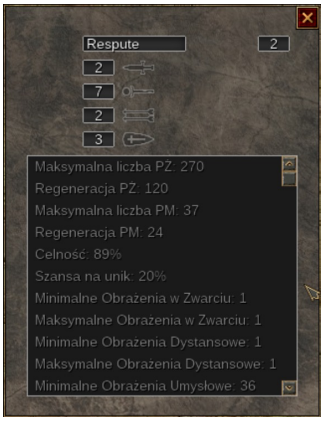
Byłbym niesprawiedliwy, zauważając same mankamenty. Gra oferuje też pewne urozmaicenia, np. na uszkodzonym moście, jeśli jest stos drewna, to można go naprawić i skrócić sobie drogę. Są skrzynki i różne schowki, w których można coś znaleźć, także takie, do których można coś schować. Oprócz biegania są teleporty. Możemy przemieszczać się pomiędzy znanymi, czyli np. w podziemiach, jeśli będzie cały ich rząd, to możemy wejść tylko w te, które odkryliśmy na powierzchni.

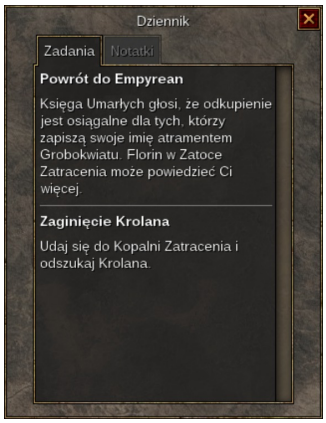
Są też efekty pogodowe, ale ogólne moje wrażenie po obejrzeniu filmów z wersji gry sprzed lat, że nie rozwija się ona za bardzo. To jest raczej szlifowanie. Nie można powiedzieć, że grafika jest niestaranna (mimo tej depresyjnej szarości), są elementy malowanie ręcznie. Ale są też pewnie niedoróbki w mechanice rozgrywki. Grałem na klawiaturze (przy standardowym obłożeniu WSAD) plus mysz i dla mnie jest to wygodne sterowanie, ale bieg postaci jest taki sztuczny, taki „kanciasty”... Plusem jest litość programistów, którzy nie pozwalają bohaterowi spaść. Biegając po kładkach i w podziemiach nie można wypaść poza krawędź, jest niewidzialna bariera.

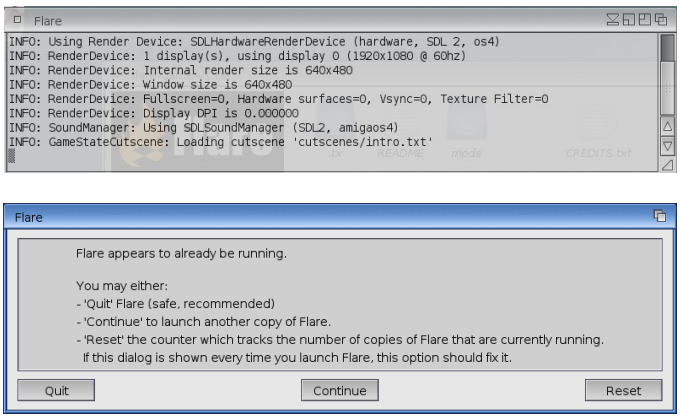
Jeśli chodzi o interfejs to jest to rozwiązane wygodnie. Przykładowo znalezione eliksiry lądują na dolnym pasku, skąd łatwo można je użyć klikając PPM. Podobnie ataki – są dwa, też wygodnie rozłożone – podstawowy pod LPM, drugi pod PPM. Kolejne umiejętności i rzeczy do użycia umieszczamy także na tym dolnym pasku. Są skróty klawiaturowe. Postać posiada drzewko rozwoju umiejętności, a także sporo wskaźników. Jest prowadzony automatyczny dziennik. Są też standardowe dwa paski życia i energii, w lewym górnym rogu ekranu.

Oprócz zwykłego zapisu jest automatyczny; przy przejściu między lokacjami są punkty kontrolne, przy nich odradzamy się po śmierci. W wypadku zgonu tracimy 50% gotówki. Wczytywanie także jest wygodne, są podane dane postaci i czas rozgrywki. Pomocne, jeśli ktoś gra jednocześnie kilkoma.

Wspomnę jeszcze, że przy grze w okienku widoczna jest w tle konsola aktualizowana na bieżąco.
Inna uwaga techniczna – podczas eksperymentowania z ustawieniami doszło do zwiechy. Jakież było moje zdziwienie, gdy po miękkim resecie zobaczyłem, przy akompaniamencie intensywnej pracy dysku, komunikat jak na obrazku w sąsiedniej kolumnie. Rozwiązaniem okazało się kliknięcie *Reset*.







Wyżej konsola w trakcie rozgrywki, niżej komunikat błędu.

Poza ogólną słabą wydajnością na moim komputerze do gry nie mam technicznych zastrzeżeń (typu stabilność). Biorąc pod uwagę niską wydajność na mojej konfiguracji (AmigaOne 500) „bawiłem się” przy „Empyrean” niespełna godzinę. Wolałem spędzić czas na poznawaniu modów, które, choć nie tak obszerne, są interesujące.

Mody instalujemy w ten sposób, że najpierw muszą być wrzucone do katalogu z modami. Wtedy gra je wykryje i będą dostępne na liście – klikamy na wybranych i potem *Włącz* - zostaną przeniesione do okienka z aktywnymi modami. Są pewne zależności – jedne wymagają obecności innych. Może

być tak, że będzie komunikat o braku wymaganego moda, a może być i tak, że „Flare” samo uzupełni braki, włączając za ciebie odpowiednie.

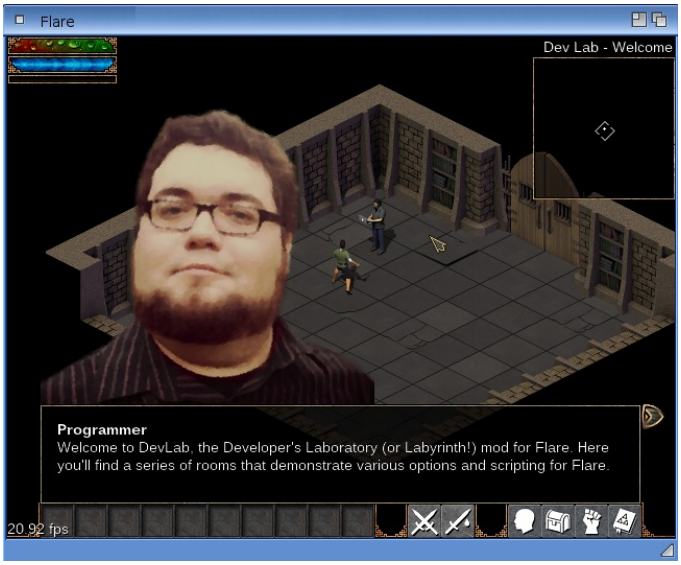
Podstawowe mody dla „Empyrean” to:
empyrean_campaign – kampania Empyrean
fantasycore – uatrakcyjnienie grafiki; autorzy operują określeniami jak „mroczne fantasy, krew i łagodne gore”, ale w praktyce takim najbardziej widocznym dla gracza elementem jest ładniejszy interfejs.
centered_statbars – jego rolą jest przeniesienie wskaźników z lewej górnej części ekranu nad dolną belkę, doklejając je do pozostałych; tak podobno jest lepiej, bo nie trzeba rozpraszać się zerkaniem w inną część monitora.

Kiedyś z silnikiem „Flare” była rozprowadzana gra Flare, to jest właśnie dzisiejsza **Alpha**. Jest to mniejsza gra niż „Empyrean” (mniej zadań, mniejszy obszar, mniej zaawansowana), ale nic jej nie brakuje. Powiedziałbym nawet, że polecam na początek. Podstawowym wyróżnikiem jest dwie klasy postaci więcej.

Na bazie „Alphy” powstał społecznościowy mod **Noname** (wymaga obecności Alphy do działania), ale nie testowałem go, więc się nie wypowiem.

Kolejnym modem jest **minicore**, na liście modów jako *minicore* i *minicore_alpha*. U mnie działa źle. To, co otrzymuję to tak niska rozdzielczość, że nie da się w tym nic robić. Jeśli „wdepnąłeś” tak jak ja, jedynym wyjściem jest przestawienie (trochę „na czuja” przy tym, co widać) innych modów jako aktywne, i kliknięcie w lewy górny przycisk *Domyślne*.

Mod ***devlab*** jest żartem, można poznać opinię programistów na temat tworzonej gry.



Moja ocena Flare.

Grafika poza tym, że monotonna, może być. Muzyka tak się nie nudzi, nie narzuca się, według mnie pasuje do gry, może nawet jest dobra. Wadą i zaletą jest to, że przedmioty znajdowane i przeciwnicy rosną razem z nami, tak że praktycznie poziom rozgrywki nie rośnie; nie ma momentu, że w jakiejś lokacji jesteśmy silni, po prostu cały świat dookoła rośnie razem z nami i zawsze jest tak samo. Co najwyżej przeciwników przybywa, a lokacje stają się coraz bardziej opatrzone. Gadki z NPC są tylko pretekstem do łażenia. Nie czuje się tu fabuły. Można sparować, że przecież wiele gier tak ma. Że to taki gatunek. Że za krótko grałem (bo tak było, choć dla mnie to by stracony czas). Dla mnie to są gnioty pokroju „Dink Smalwood”. Inspiracje „Diablo” są widoczne, to nie jest zła gra, ale po prostu „nie” – do tej nie wrócę. Natomiast zdaję sobie sprawę, że dla kogoś może to być hit i dać, zwłaszcza na lepszej konfiguracji, wiele radości.

Zupełnie inne odczucia mam podczas rozgrywki w moda o nazwie **Polymorphable**. Cudowna grafika, choć zupełnie inne podejście i klimat. Właściwie poza silnikiem Flare nic ją nie łączy z wyżej przedstawionymi. Niestety musiałem uciąć tę recenzję o opis tego tytułu, ale nie żałuję. Zasługuje na oddzielne opracowanie.

Podsumowując:
+ dobra, duża gra
+ duży potencjał (mody)
- raczej dla fanów gatunku
- nie polecam na słabe konfiguracje

In Nihilum Reverteris

truman burbank

Sam tytuł nie wiem, czy przetłumaczę zgodnie z intencją autora jako „powrót do nicości”. Po łacinie brzmi to na tyle frapująco, że zostańmy przy oryginalnej formie.

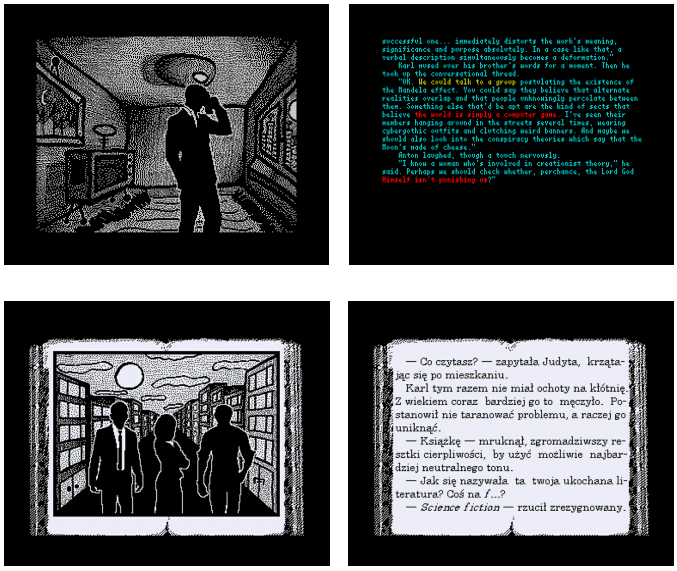
Starzy gracze znają pewnie określenie „gra paragrafowa”. Idea opiera się na książce, podzielonej na fragmenty zwane paragrafami. Każdy taki paragraf zawiera w sobie jedną lub więcej możliwości wyboru, które prowadzą do innych paragrafów (fragmentów książki). W zależności od dokonywanych wyborów śledzimy inaczej prowadzoną fabułę, a gra może mieć kilka różnych zakończeń.

Taką pierwszą grą paragrafową, która przychodzi mi do głowy, był „Mózgprocesor” na Atari XE. Atari 8-bit jest powiązane z tytułem, który opisuję. „In Nihilum Reverteris” nie jest debiutem Yerzmeya, był on pomysłodawcą gry „Droga do Duplandu” na małe Atari, po drugie – „In Nihilum Reverteris” również ukazał się na ten komputer.

Gra nie jest typową paragrafówką. Nie zawiera dodatkowych czynników wpływających na rozgrywkę, które przybliżałyby ja bardziej do papierowych gier RPG (a takie mechanizmy były już we wspomnianym „Mózgprocesorze” – postać męczyła się, niosąc dużo przedmiotów). Tutaj mamy skupienie się na fabule. Na pewno wyróżnikiem jest muzyka. Gra w wersji AmigaOS 4 ma ponad 140 MB, z czego ok. 106 MB stanowi ścieżka dźwiękowa w formacie MP3 (44 kHz, 320 kbps). Jest „zaszyta” w pliku wykonywalnym i nie da się jej słuchać oddzielnie.

A jak wygląda ten tytuł na innych platformach?

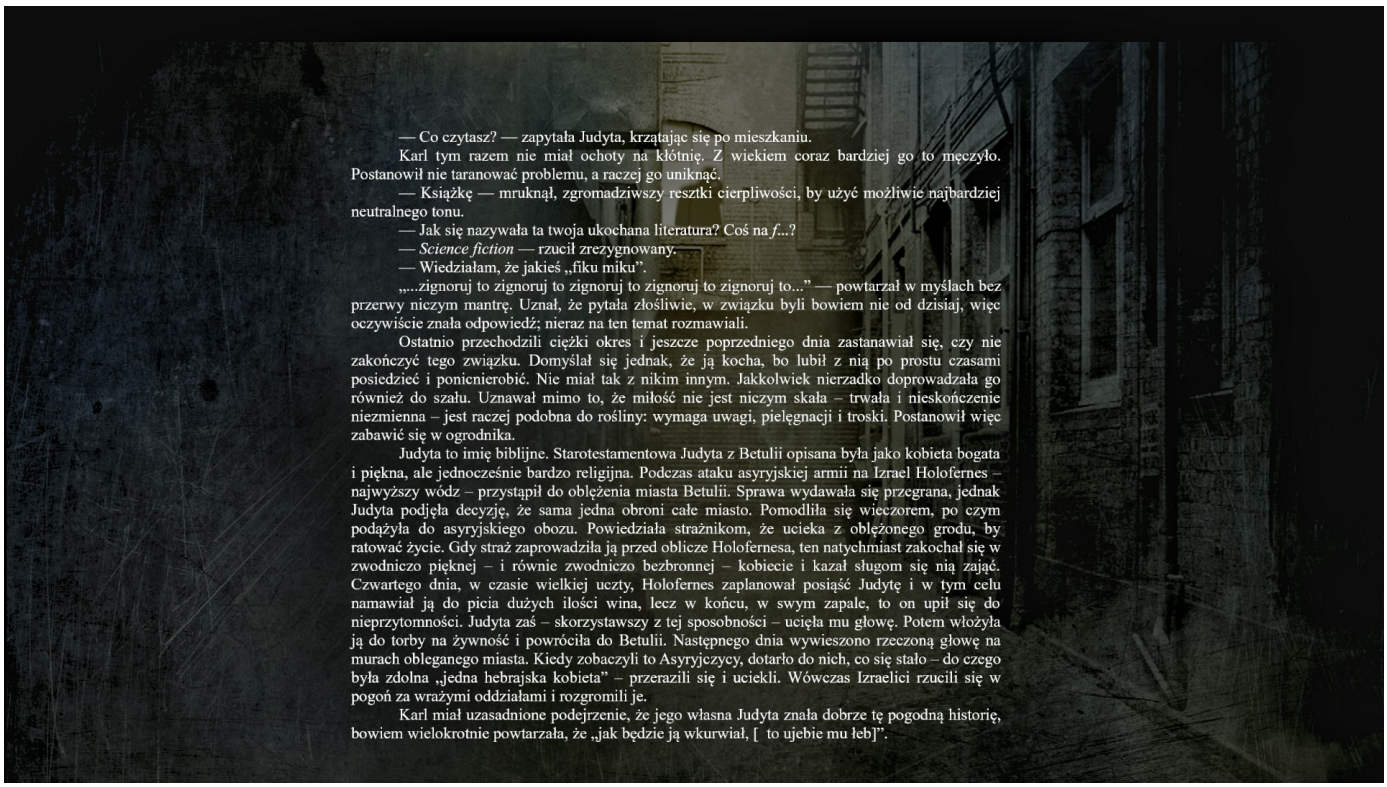
Wersja na Raspberry Pi jest bardzo zbliżona do naszej, ale pozostałe są przez swoją odmienność równie ciekawe.
Część wizualna i dźwiękowa wynika pośrednio z możliwości platformy sprzętowej. Ośmiobitowce mają mniejsze, nawet tak podstawowa rzecz jak ilość tekstu na ekranie jest mniejsza, więc musiał być pomysł.
Na ZX Spectrum plansze z obrazami podawane są oddzielnie, a możliwości wyboru wyróżnione są kolorem. Na Atari jest podobnie, z tym że opowieść pojawia się na stronach książki i



Górne obrazki to wersja anglojęzyczna na ZX Spectrum, dolne to początek gry w wersji na małe Atari

moim zdaniem przy niektórych paragrafach tekst leci minimalnie za szybko, ale moją ocenę opieram na filmach z gry.

W przypadku wersji dla AmigaOS 4 obrazy są umieszczone pod tekstem. Tu mam pewne zastrzeżenia techniczne, choć wiem, jakie były trudności. Obrazy moim zdaniem są za ciemne, choć na pewno dają coś indywidualne ustawienia monitora; zdaję sobie też sprawę, że byt jasne tło utrudnia czytanie, ale mimo wszystko jest za ciemno (zrzut nieco rozjaśniłem, żeby było widać grafiki). Grafiki w pełnej krasie można podziwiać po podjętych wyborach – wtedy są widoczne bez tekstu i rozjaśnione. Drugim mankamentem, wynikającym z narzędzia, w jakim nasza wersja powstała, jest brak płynności przy zmianie tekstu na słabszych konfiguracjach typu SAM. Bierze się to z faktu, że nasza wersja powstała w Hollywood; tekst jest czarny na przezroczystym tle (PNG z przezroczystością) i jest konwertowany na biel „w locie”; obracanie go wokół osi z zanikaniem w czasie zmiany ekranów z tekstem powoduje obciążenie procesora. Nie jest to jakiś problem – wspominam, bo jest to recenzja. Trzecia rzecz – niektóre osoby zwracały uwagę, że ścieżki wyboru powinny być bardziej wyróżnione. Obecnie jest to zrobione tak, że są one ujęte w nawiasy kwadratowe – bardziej



Początek gry w wersji dla AmigaOS 4

byłby widoczny (a zarazem nienarzucający się tak jak kolor) inny krój czcionki, czy wytłuszczenie. Niemniej po najechaniu wskaźnikiem myszy na odnośnik (bądź strzałkę – niektóre paragrafy są dwuekranowe) zawartość jest podświetlana tak agresywnym cytrynowym kolorem, że nie sposób tego przegapić. To są już indywidualne gusta, dla mnie może być. No i wreszcie ostatni mankament – poszczególne ekrany mają różne wielkości czcionek – wynika to z „paragrafowatości"; idealne dobranie wymagałoby poszatkowania tekstu na jeszcze mniejsze fragmenty do późniejszego złożenia.

Utwór trwa około 46 minut, ale nie czuje się tego. Dla mnie to brzmiało jak 10. Może po prostu nie wysłuchałem całego, skoro grę kończy się w krótszym czasie. W każdym razie muza, choć chwilami „niepokojąca", nie przeszkadza.

Wyjście z gry następuje przez użycie klawisza ESC i tu się zastanawiam, czy nie warto wprowadzić opcji zapisu, oczywiście nie jako typowych slotów, tylko możliwości rozpoczęcia od miejsca, gdzie się skończyło.

To są wszystko jedynie technikalia. Sam tytuł na pewno wart jest „rzucenia okiem", choć zdaję sobie sprawę, że wielu taka forma roz(g)rywki nie przypadnie do gustu.

Fabuła dotyczy Karla, pisarza powieści science-fiction. Gdy zaczynają znikać przedmioty w jego otoczeniu okazuje się, że tylko on to dostrzega – dla pozostałych ludzi nigdy nie istniały. „In Nihilum Reverteris" to mieszanka rozmów na tematy naukowe, filozoficzne, dialogi „o życiu".

W porównaniu z innymi paragrafówkami gra jest mało obszerna, można ją „przejść"za jednym posiedzeniem. Chociaż można ją ukończyć na kilka sposobów – ja ukończyłem na cztery (z tego dwa na „nieudane" to znaczy gra zaproponowała powtórkę od początku). Pozostałe dwa udane nie okazały się wiele lepsze, no ale to już odkryjecie sami. Więcej nie napiszę, żeby nie zdradzić fabuły. Z tego samego powodu nie zamieszczę ilustracji z zakończenia.

Co mogę ze swojej strony poradzić – nie dajcie się ponieść „klikaniu" w różne ścieżki, chcąc sprawdzić wszystkie możliwe opcje, tylko spokojnie, przynajmniej za pierwszym razem, podejdźcie do tego jak do powieści i podążajcie jednym wątkiem. Dajcie się wciągnąć w fabułę, cieszcie klimatem i muzyką.

Nie będę krył, nie jestem miłośnikiem tego rodzaju „gier”. Wypada jednak docenić całokształt, a także i sam fakt, że takich produkcji jest mało.
W pliku tekstowym do gry można znaleźć adnotację:
IT'S NOT LITERATURE - IT'S THE DEMOSCENE
Pewnie tak jest.

Dużo miejsca poświęciłem porównaniu wersji dla AmigaOS 4.1 z innymi wersjami, jak również warstwie technicznej. Powody były dwa. Pierwszy – nie mogłem opisać gry jako takiej ze względu na jej charakter, więc opisywałem oprawę. Drugi – oceniałem ją także pod względem możliwości Hollywood jako narzędzia do tworzenia kolejnych tytułów; jak bardzo posiadanie Hollywood ułatwia tworzenie gier z jednej i na ile ogranicza ich możliwości z drugiej strony.

Dla formalności podaję, że „In Nihilum Reverteris” ma także wersję anglojęzyczną; autorem scenariusza, tekstu i muzyki jest 'Yerzmey', grafikę zrobił 'Joulo' a całość złożył 'Mufa'.

Plansza tytułowa gry

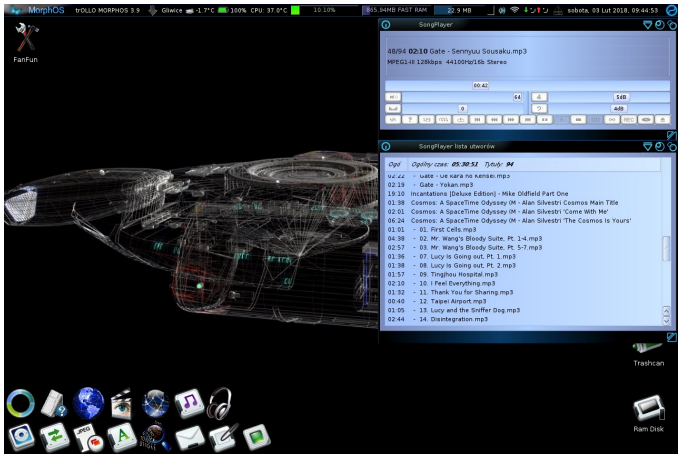
„In Nihilum Reverteris” można pobrać z OS4Depot:

os4depot.net/?function=showfile&file=
game/adventure/reverteris.zip

REKLAMA

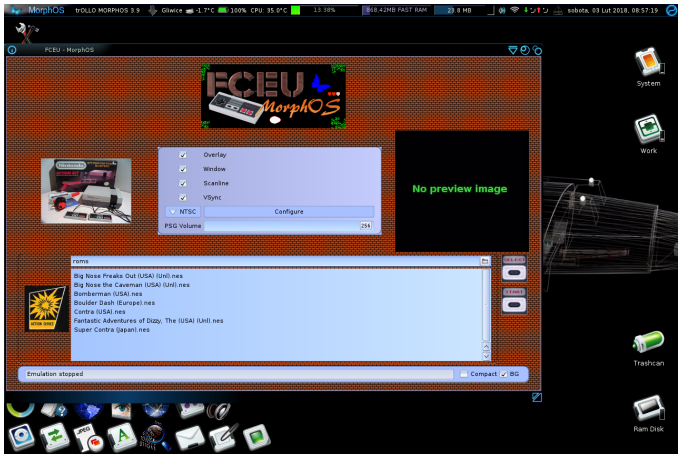
MorphOS – galeria

Ostatnia część tryptyku prezentującego na zrzutach systemy NG. Co prawda w międzyczasie było już tyle ilustracji z MorphOS-a w naszych artykułach, że sens zamieszczania galerii jest wątpliwy, ale... żeby nie tworzyć negatywnego wyjątku – jest i on. Zrzuty dostarczyli ‘trOLLO’ i ‘recedent’.

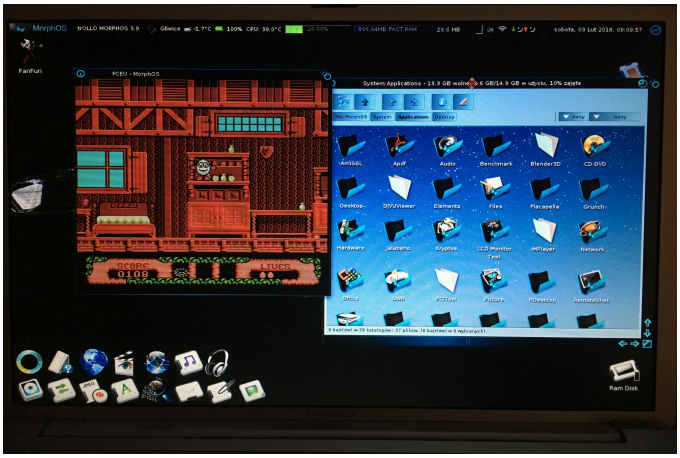


SongPlayer

FPSE (emulator PSX)



FCEU (emulator konsol Nintendo i Famicom)

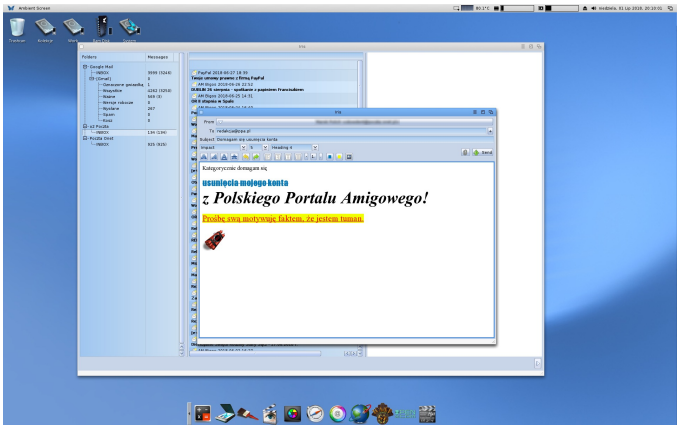


FCEU (tu gra „The Fantastic Adventures of Dizzy”)

Symbolem systemu w czasach komputerów Pegasos był Pegaz (skrzydlaty koń). Od wielu lat z MorphOS-em jednoznacznie kojarzony jest niebieski motyl z rodzaju *Morpho*. Jest kilka gatunków, które pasują do używanych grafik, choć najczęściej są to różne formy gatunku *M. menelaus*. Niemniej nie ma ściśle określonego wzorca.

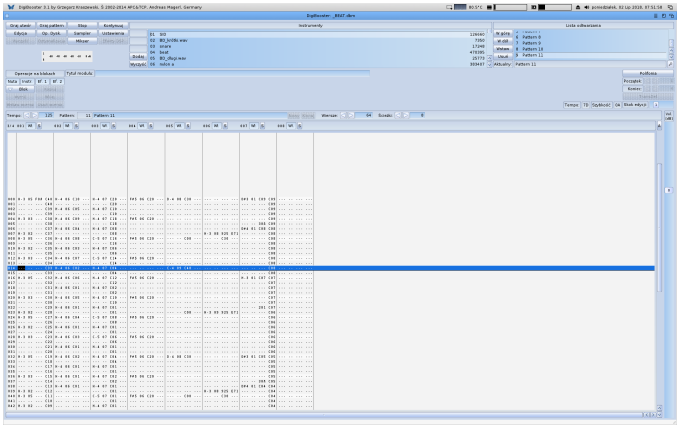
Z kolei nazwa systemu opierająca się o słowo „morph” jest wskazówką do interpretacji czym ten system jest.

ShowCase (przeglądarka zdjęć)



Iris (klient poczty)

Open XCom 1.0.7478



DigiBooster 3.1 (tracker)

Emulator Bochs 2.6 i Heroes of Might and Magic III

MultiRacer

GrafX2

Jabłko z motylkiem

trOLLO

Co kupić, jaki sprzęt wybrać, co lepsze? – to pytania, jakie często dostaję na maila.
MorphOS można uruchomić na m.in. komputerach Apple; stwarza to sytuację, w której mamy do wyboru kilkanaście różnych modeli i może prowadzić do małego zamieszania.
Do wyboru mamy maszyny całkowicie „zamknięte" jak eMac i Mac mini G4 – rozbudowa jest możliwa, ale wiąże się z rozebraniem całego komputera. Mamy komputery pozwalające na dużą rozbudowę, takie jak Power Mac G4 i Power Mac G5 oraz przenośnego PowerBooka G4
Poniżej postaram się rozwiać wątpliwości, jakie mogą powstać przy zakupie komputera Apple, który ma działać z MorphOS.

W czym wybieramy ?

Zacznijmy może od komputerów „all-in-one", które mają ograniczone możliwości rozbudowy przez użytkownika .

eMac

eMac posiada monitor kineskopowy o maksymalnej rozdzielczości 1024x768. W obudowie monitora zabudowana jest płyta główna, głośniki, napęd combo CD/DVD, dysk IDE 80 lub 160 GB – w zależności od modelu. W przypadku eMaca przy zakupie musimy pamiętać, iż tylko modele z procesorem PowerPC G4 1.25 i 1.42 GHz zadziałają z systemem MorphOS. Pozostałe modele eMaca nie są wspierane przez system MorphOS.

Konfiguracje, które wspiera MorphOS, przedstawiają się następująco:

- eMac – PowerPC 1.25 GHz, Radeon 9200 32 MB VRAM, max. 2 GB RAM, HDD 80-160 GB
- eMac – PowerPC 1.42 GHz, Radeon 9600 64 MB VRAM, max. 2 GB RAM, HDD 80-160 GB

Jeżeli ktoś zdecyduje się na zakup eMaca to najlepiej szukać wersji PowerPC 1.42 GHz, ze względu na kartę graficzną, która posiada 64 MB VRAM, ponieważ 32 MB VRAM może być w pewnych sytuacjach ilością niewystarczającą – np. duża ilość otwartych zakładek w Odyssey, „zaawansowane" wyświetlanie w MorphOS i t.d. Dodatkowo Radeon 9600 jest dużo szybszy od Radeona 9200.

Zaletą tego komputera jest jego kompaktowa budowa, niestety jest to również jego wada.
O ile rozbudowa pamięci RAM nie stanowi problemu – wystarczy odkręcić klapkę na dole obudowy (eMac obsługuje pamięci DDR – 400 MHz, w jednym gnieździe można obsadzić max 1 GB RAM; eMac posiada dwa gniazda RAM), to już wymiana dysku wiąże się z rozebraniem całego komputera. Dodatkowo trzeba pamiętać, że dyski w eMacu mają interfejs ATA/100, więc ciężko będzie znaleźć dyski o pojemności większej niż 500 GB. Drugim problemem jest wymiana napędu optycznego – musi być krótki, ponieważ model dłuższy się po prostu nie zmieści do obudowy, oczywiście napęd optyczny też musi posiadać interfejs IDE ATA/100.
Wadą jest monitor kineskopowy o rozdzielczości 1024x768, w dzisiejszych czasach to zdecydowanie za mało. O ile system wygląda w miarę rozsądnie, to jakakolwiek strona internetowa będzie w tej rozdzielczości wyglądać dziwnie. Dodatkowo dosyć skomplikowany proces wymiany dysku, powoduje, że lepiej unikać tego modelu.

eMac

Zalety eMaca:
+ kompaktowa obudowa
+ wbudowane głośniki oraz monitor
+ prosta rozbudowa pamięci RAM

Wady:
- brak możliwości wymiany karty graficznej
- wymiana dysku wymaga rozkręcenia komputera
- wymiana napędu optycznego wymaga rozkręcenia komputera
- monitor kineskopowy max. 1024x768

Mac mini G4

BYODKM – Bring Your Own Display Keyboard and Mouse (Przynieś Swój Własny Monitor, Klawiaturę i Mysz) – tak ten komputer nazwał Steve Jobs. Mac mini to najmniejszy z komputerów Apple. Do komputera musimy podłączyć własne peryferia, co jest zaletą, sami wybieramy sobie swój monitor, klawiaturę i mysz.

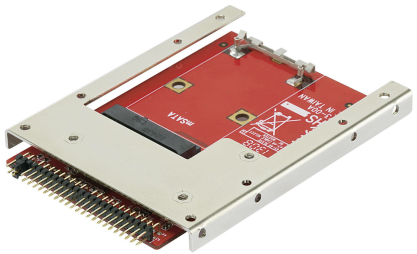
MorphOS działa na Mac mini G4:

- Mac mini G4 PowerPC G4 1.25 GHz, Radeon 9200 32 MB VRAM
- Mac mini G4 PowerPC G4 1.33 GHz, Radeon 9200 32 MB VRAM
- Mac mini G4 PowerPC G4 1.42 GHz, Radeon 9200 32 MB VRAM
- Mac mini G4 PowerPC G4 1.50 GHz, Radeon 9200 64 MB VRAM

W przypadku Maca mini najlepiej poszukać wersji z 64 MB VRAM, ponieważ po podpięciu komputera do monitora Full HD, 32 MB VRAM bardzo szybko stanie się wartością całkowicie niewystarczającą. W moim przypadku, po wgraniu MorphOS 3.9 na monitorze Full HD 24 MB VRAM jest zajęte od razu; podczas przeglądania internetu, uruchomieniu kilku programów (e-mail, IRC itd.) nawet 40-44 MB VRAM potrafi być zajęte.

Mac mini ma podobne wady jak eMac – w zasadzie nie mamy za dużych możliwości rozbudowy. Nawet rozbudowa pamięci RAM wiąże się z rozkręceniem komputera.
W przypadku Maca mini G4 maksymalna ilość pamięci RAM to 1 GB w postaci jednej kości DDR – 400 MHz, natomiast dysk to 2.5 IDE. Mac mini G4 posiada złącze IDE przeznaczone dla dysków 2.5”, które tak jak w przypadku eMaca, ogranicza nam możliwości zakupu dużych dysków.

Istnieje na szczęście możliwość obejścia tego problemu poprzez zastosowanie różnego rodzaju adapterów np. „Delock IDE 44 to mSata”, który to pozwala na zainstalowanie dysku SSD mSata w Macu mini G4. Oczywiście polecam takie rozwiązanie, ponieważ pomimo tego iż Mac mini G4 posiada złącze ATA/100, to dysk SSD podpięty przez adapter jest i tak dużo szybszy niż jakikolwiek dysk talerzowy ATA/100.



Delock IDE 44 to mSata

Mac mini PowerPC G4 1.5 GHz z Radeonem 9200 64 MB VRAM to, moim zdaniem, idealny komputer dla osób, które nie chcą lub nie mają potrzeby wymiany komponentów w komputerze.
Po zakupie można wymienić dysk np. na SSD w adapterze, rozbudować RAM i mamy wspaniały malutki komputerek, który pozwoli nam bezstresowo cieszyć się MorphOS-em.

Mac mini

Zalety:

+ mała obudowa
+ mały pobór mocy
+ możliwość podłączenia dowolnego monitora

Wady:

- zerowa możliwość rozbudowy
- skomplikowany proces wymiany dysku IDE
- utrudniony proces wymiany RAM

Mac mini oraz eMac mają wspólne cechy: trudno je rozbudować; zaletą jest fakt, że zabierają niewiele miejsca na biurku.
Oprócz komputerów „zamkniętych" MorphOS można zainstalować na komputerach Power Mac G4/G5, które można w zasadzie dowolnie rozbudować.

Power Mac G4 AGP Graphite

Power Mac G4

Power Mac G4 to komputer, który nie ma tak małej i kompaktowej obudowy jak Mac mini G4.
Mają one dosyć duże obudowy i są ciężkie – niektóre mogą ważyć nawet 15 kg. Istotną wadą niektórych modeli jest bardzo głośny zasilacz, który podczas normalnej pracy zachowuje się jak startujący odrzutowiec – i nie jest to przesada, niestety, niektóre modele są nieznośnie głośne. Wymagana jest skomplikowana procedura wymiany wiatraków w zasilaczu jak i w samym komputerze.

Podczas zakupu Power Maca G4 musimy pamiętać, że Power Mac G4 PCI nie jest obsługiwany przez MorphOS (nie jest to problem, ponieważ Power Mac G4 PCI posiada procesor 350 MHz lub 400 MHz, więc i tak są za wolne do większości zastosowań); trzeba też pamiętać, że jedynie karty ATI Radeon są wspierane w systemie MorphOS, więc wszelkie konfiguracje z kartami **GF 2 MX, GF 4 MX, GF 2/4 Titanium** itd. **NIE DZIAŁAJĄ** z MorphOS-em, także karty AGP dla komputerów PC nie zadziałają, musi być wersja dla Apple PowerPC, lub musimy przeflashować karty z odpowiednim Firmware (Flashowane karty czasami działają niepoprawnie – o tym też trzeba pamiętać).

G4 QuickSilver 700

MorphOS można zainstalować na następujących komputerach Power Mac G4:

Modele na których zadziała MorphOS – jednak są za wolne do większości zastosowań

- Power Mac G4 AGP – 400-500 MHz – max. 2 GB RAM – SDRAM
- Power Mac G4 Gigabit 400 MHz – max. 2 GB RAM – SDRAM
- Power Mac G4 Gigabit DualProcessor 450-500 MHz – max. 2 GB RAM – SDRAM
- Power Mac G4 DigitalAudio 466-733 MHz – max. 1.5 GB RAM – SDRAM
- Power Mac G4 QuickSilver 733 Mhz -1.0 GHz – max. 1.5 GB RAM – SDRAM
- Power Mac G4 MDD Dual Procesor 867- 933 MHz

Modele na których zadziała MorphOS i są wystarczająco szybkie do większości zastosowań

- Power Mac G4 MDD 1.0 GHz-1.25 GHz – max. 2 GB RAM – DDR 400
- Power Mac G4 MDD Dual Procesor 1.0-1.42 GHz – max. 2 GB RAM – DDR 400
- Power Mac G4 FW800 Dual Procesor – 1.0-1.42 GHz – max. 2 GB RAM – DDR 400

G4 MDD

Osobiście polecam komputery z procesorami G4 1.25 GHz i wyższe, nie ma sensu szukać komputera słabszego od 1.25 GHz. O ile sam system działa całkiem sprawnie na PowerPC G4 500 MHz, to już niektóre aplikacje wymagają dużej więcej mocy niż on potrafi dać; np. Mplayer na PowerPC G4 500 MHz ma problemy z odtworzeniem filmów HD Ready, Odyssey i strony działają przeraźliwie wolno i t.d.
Niektóre modele Power Mac G4 wyposażone są w karty ATI Radeon 7500 32 MB VRAM – warto je od razu wymienić na coś lepszego np. ATI Radeon 9000 64 MB VRAM, a najlepiej ATI Radeon 9600 64/128 MB VRAM. Pamiętajmy tylko, że Power Mac G4 posiada AGP x 4, natomiast ATI Radeon 9600 powstał dla G5, który ma AGP x8 – więc w takiej sytuacji trzeba zakleić piny na karcie Radeon 9600.

Power Mac G4 ma duże możliwości rozbudowy – w moim komputerze posiadam kartę Radeon 9600XT 128 MB VRAM, 2 TB dysk SATA, kontroler PCI SATA, SoundBlaster Live!, kartę NEC USB 2.0, wszystko to jest bezproblemowo obsługiwane przez MorphOS 3.9.

Power Mac G4 ma miejsce na 4 dyski twarde, oraz na dwa napędy optyczne, cztery złącza PCI – chyba każdemu powinna wystarczyć taka możliwość rozbudowy komputera.
Power Mac G4 (MDD) posiada trzy gniazda ATA – jedno ATA/100, jedno ATA/66, oraz jedno ATA33 bez DMA , do tego złącza zazwyczaj podpięty jest napęd optyczny.
Przy zakupie tego modelu, polecam przepiąć napęd optyczny do gniazda ATA/66, a dyski podłączyć bezpośrednio do karty PCI SATA . Jeżeli nie interesują nas dodatkowe karty, to dyski z systemem powinny być podłączone do gniazda ATA/100.

MorphOS działa na komputerach Dual Procesor (DP) ale wykorzystuje tylko jeden procesor

Zalety:

+ ogromne możliwości rozbudowy
+ łatwa rozbudowa

Wady:

- niektóre modele posiadają bardzo głośny zasilacz
- duże obudowy
- ciężkie obudowy

Power Mac G4 można polecić każdemu, kto oczekuje troszkę więcej swobody przy konfigurowaniu swojego komputera.

Power Mac G5

Demon w porównaniu z poprzednikami, zarówno jeżeli chodzi o prędkość procesora jak i pobór mocy. Występuje w wielu wersjach, ale system MorphOS wspiera tylko model A1047. Jak poznać jaki to model? Prosto, A1047 nie posiada pamięci DDR2 oraz gniazd PCI-Express.

Power Mac G5

MorphOS działa na następujących modelach:

- Power Mac G5 (PCI) – 1.6 GHz, 1.8 GHz
- Power Mac G5 DP (PCI) – 1.8 GHz, 2.0 GHz
- Power Mac G5 DP (PCI-X) – 1.8 GHz, 2.0 GHz, 2.3 GHz, 2.5 GHz, 2.7 GHz

Power Mac G5, tak jak i Power Mac G4, posiada duże możliwości rozbudowy.
W najsłabszej możliwej wersji (Power Mac G5 (PCI) – 1.6 GHz) można zainstalować maksymalnie 4 GB RAM DDR – 400 MHz; jest to zdecydowanie więcej niż MorphOS potrafi obsłużyć (na chwilę obecną widzi ok. 1.8 GB RAM w Power Macu G5), w nowszych modelach można wsadzić nawet 8 GB RAM, jednak taka ilość pamięci przydaje się w systemie MacOS 10.5.8.
Dodatkową zaletą jest fakt iż PowerMac G5 wyposażony jest w kontroler Sata/150, przez co odpada obowiązek stosowania różnego rodzaju adapterów jak w przypadku np. Power Maca G4, same dyski działają też szybciej niż w przypadku interfejsu ATA/100, które znajdują się w pozostałych komputerach. Power Mac G5 można polecić dla osób, których nie interesują kompromisy – ma być szybko. Power Mac G5 2.0 GHz jest prawie trzy razy szybszy od Power Maca G4 1.42 GHz (sprawdziłem pod MacOS 10.5.8 programem CineBench – Power Mac G4 ma 0.27 pkt, G5 – 0.71).

Przy zakupie Power Maca G5 uważałbym na model z chłodzeniem wodnym, często ten typ chłodzenia potrafi wylać, niszcząc cały komputer.

MorphOS działa na komputerach Dual Procesor (DP) ale wykorzystuje tylko jeden procesor

Zalety:

+ Kontroler SATA/150
+ USB 2.0
+ AGP x8
+ Duża prędkość

Wady:
- ogromne zapotrzebowanie na prąd
- problemy z układem chłodzenia w wersji 2.5 GHz i 2.7 GHz

PowerBook G4

Jak ktoś chciał mieć laptopa z MorphOS-em, to PowerBook jest dla niego.

PowerBook G4 występuje w kilku wersjach, MorphOS **nie zadziała** na PowerBooku G4 z serii Titanium; tylko seria Aluminium jest zgodna z MorphOS. Dodatkowo w PowerBooku G4 Aluminium występują modele z kartą nVidia GeForce, więc te modele też nie zadziałają z MorphOS-em. Generalnie, PowerBooki G4 Aluminium 12” nie są wspierane przez MorphOS; modele 15” oraz 17” mają wsparcie MorphOS-a.

Zaletą PowerBooków jest ich karta graficzna; laptopy są wyposażone w Radeona 9600M lub 9700M oraz posiadają 64 MB lub 128 MB VRAM. PowerBook G4 wyposażony jest w napęd Combo DVD/CD (pozwala nagrać CD, natomiast w przypadku DVD potrafi tylko odczytać).

Wadą tych laptopów jest tzw. **„Narcoleptic Aluminum Powerbook Syndrome”** – oznacza to, że czasami laptop sam z siebie przechodzi w stan uśpienia, nawet jeżeli jest używany, niezależnie od poziomu naładowania baterii.
Drugą wadą PowerBooków G4 jest fakt, że niektóre modele miały problem z jednym z gniazd pamięci RAM, tzw. „lower RAM module” – problem ten powoduje sytuacje, że komputer widzi tylko jedno gniazdo, więc nawet jeżeli mamy zainstalowane 2 x 1 GB RAM, to komputer i tak zobaczy 1 GB.

PowerBook G4

MorphOS jest w stanie zobaczyć max. 1.5 GB RAM, więc nie jest to wielka strata, ale tak czy inaczej w przypadku Odyssey RAM-u nigdy dość. W przypadku MacOS 10.5.8, 2 GB RAM pozwala na zdecydowanie płynniejsze działanie niektórych aplikacji np. LeopardWebKit czy Photoshop.
PowerBook pozwala na prostą wymianę pamięci RAM, jednak wymiana dysku jest bardzo skomplikowana, trzeba rozkręcić cały komputer. Dodatkowo trzeba pamiętać, że zastosowany jest dysk 2.5” ATA/100. Rozwiązaniem może być wspominany już adapter Delock IDE to mSata. Można też skorzystać z

adapterów „no name” – osobiście używam takiego „chińczyka” z dyskiem Plextor 128 GB.

Chiński odpowiednik Delocka

Po zakupie PowerBook G4, polecam wymienić oryginalny dysk HDD na SSD; prędkość wczytywania programów nawet w przypadku MorphOS wzrasta drastycznie w porównaniu do dysku mechanicznego.

iBOOK G4

Najmniejszy z laptopów na których chodzi MorphOS. iBook G4 występuje w wersji z matrycą 12” oraz 14”. Zaletą tego komputera są jego rozmiary – 12” matryca to naprawdę niewiele i bardzo łatwo się taki komputer przenosi.
Wadą są niewielkie możliwości rozbudowy. iBook G4 występuje w kilku różnych wersjach:

- PowerBook 6.3 (model 2003 r.) – czyli wersje z CPU PPC G4 – 800-933 MHz, posiadają wlutowaną pamięć RAM – 128 MB DDR1, można ją rozszerzyć o kolejne 1 GB co da maksymalnie 1.12 GB RAM
- PowerBook 6.5 (model 2004 r.) – czyli wersje z CPU PPC G4 – 1-1.3 GHz – posiada wlutowane 256 MB RAM – maksymalny rozmiar pamięci to 1.2 GB RAM DDR1
- PowerBook 6.7 (model 2005 r.) – wersje z CPU PPC G4 – 1.33-1.42 GHz – posiada wlutowane 512 MB RAM – maksymalny rozmiar pamięci to 1.5 GB RAM DDR1

Najbardziej opłacalną wersję jest iBook G4 (late 2005), ponieważ posiada on 512 MB RAM wlutowane na płycie z możliwością rozszerzenia do 1.5 GB RAM, co na chwilę obecną jest w zasadzie maksymalną wartością, którą jest w stanie zaadresować MorphOS.
Dodatkową zaletą jest wyposażenie modelu 6,7 w kartę Radeon 9550, gdzie wcześniejsze modele wyposażone są w Radeona 9200; wszystkie modele iBook G4 posiadają 32 MB VRAM, niezależnie od karty graficznej.

Wadą iBook G4 jest matryca, która posiada rozdzielczość 1024x768, dla MorphOS-a wystarczy, ale niestety przeglądanie stron www w takiej rozdzielczości nie jest najprzyjemniejsze.

Po zakupie tego modelu polecam od razu wymienić dysk twardy, ponieważ oryginalne dyski są bardzo powolne (są to dyski IDE 4200 obr/min), najlepiej na SSD.

PODSUMOWANIE

Podsumowując , nie polecam zakupu komputerów **eMac**, mimo iż są to komputery All-in-One, zabierają niewiele miejsca na biurku itd, to niestety, posiadają one stary monitor kineskopowy o niskiej rozdzielczości (1024x768), dodatkowo często te monitory są „wypalone”.
Mac mini G4 są idealne dla osób, które szukają komputera, małego, cichego i energooszczędnego, i nie są ważne dla nich niewielkie możliwości rozbudowy. Zaletą tego komputera jest możliwość podłączenia w zasadzie dowolnego monitora, klawiatury i myszy.
PowerMac G4/G5 to komputery dla osób które wymagają od komputera w zasadzie nieograniczonych możliwości rozbudowy.
Na końcu mamy **PowerBook G4** – idealne komputery dla osób, które chcę mieć mocniejszy sprzęt (Radeon 9600M jest mocniejszy od 9200 z Mac mini G4), a jednocześnie nie interesują ich duże „skrzynki” w postaci Power Maców G4/G5.

Mam nadzieję, że to pomoże w wyborze komputera dla MorphOS-a.

iBook ‘radzika’ podczas podróży pociągiem

Flaszowanie kart graficznych

recedent

Tytułem wstępu chciałbym dodać, że za uszkodzenia sprzętu elektronicznego, tudzież urazy na ciele i duszy doznane przy opisywanych poniżej operacjach nie odpowiadam, a artykuł został napisany jedynie w celu kolekcjonerskim :).

Wyobraźmy sobie taką hipotetyczną sytuację, że zupełnie irracjonalnie decydujecie się na zakup jakiegoś Power Maca. Może nawet nie „jakiegoś", tylko bardzo konkretnego Power Maca G4 albo G5, obsługiwanego na dodatek przez system MorphOS. Zupełnie teoretycznie logujecie się na Allegro czy innego OLX-a, wyobrażacie sobie, że szukacie fajnego sprzętu w dobrej cenie (a o to wcale nie tak trudno), klikacie w wyimaginowany przycisk „kup teraz"... po czym uświadamiacie sobie, że nie sprawdziliście czy sprzęt posiada kompatybilną z MorphOS-em kartę graficzną (czyli praktycznie dowolny Radeon, który zmieści się do takiego Power Maca). Nagłe podejrzenie mrozi Wam krew w żyłach, po czym zerkacie okiem na specyfikację dopiero co kupionego sprzętu i... zimny pot występuje na Wasze czoło. Obmierzły napis „nVidia GeForce 5200 Ultra" pali Wasze tęczówki żywym ogniem, a w gardle wzbiera nerwowy charkot: „Skąd ja terrraz wezmę kompatybilną karrrtę?!"

Sytuacja teoretyczna, ale problem zaznaczony w naszym lirycznym wstępie istnieje i będzie się tylko nasilał w miarę jak obecny strumyk z dostępnymi szrotowymi Makami stanie się strumyczkiem, a potem – szybko wysychającą kałużą. Co zatem robić? Jak żyć? Już wyjaśniam. Rozwiązanie jest proste, eleganckie i wymaga jedynie długich godzin wytężonej pracy, ogromnych nakładów finansowych i sporego skilla w posługiwaniu się lutownicą... Żartowałem. Wymaga jedynie trochę zacięcia i dostępu do starego peceta ze złączem AGP.

„Ale właściwie dlaczego?" Spytacie. „Czy MorphOS nie obsługuje „od strzała" zwykłych, pecetowych kart graficznych opartych na układach R500 wzwyż? Po co mi jakieś szrotowe R300?" Otóż nie jest z tym tak różowo. Po pierwsze – jeśli chcemy (a chcemy) akcelerowane sprzętowo 3D, to póki co ograniczeni jesteśmy do kart z układami R300/R400. Po wtóre zaś – przetestowałem kilka nie flaszowanych kart AGP z układem R500, które teoretycznie powinny działać z MorphOS-em (oczywiście dopiero od momentu inicjalizacji systemu, wcześniej ani pod OS X nic nie wyświetlą), ale z żadną nie miałem jak do tej pory szczęścia.

Czym w ogóle na pierwszy rzut oka różni się „makowa" karta od „pecetowej"?

Po pierwsze – karty AGP do komputerów Apple mają dodatkowy konektor pomiędzy pinami AGP a backplatem – służy on m.in. do przekazywania zasilania na złącze ADC – gdyż monitory Apple Cinema Display nie mają innego źródła zasilania (UWAGA, karty do G4 mają konektor w nieco innym miejscu niż do G5. Dziękujemy Ci, Steve z Cupertino!). Wiąże się z tym druga cecha tych kart – najczęściej oprócz złącza DVI/D-SUB są wyposażone w złącze ADC (Apple Display Connector). Wygląda ono „trochę jak DVI", ale jest szersze (35 pinów) i ma zaokrąglone boki. Kolejna sprawa to fakt, że duża część kart do Power Maków G5 ma „rozszerzone" złącze AGP (tzw. AGP Pro) – trudno je pomylić ze „zwykłym" AGP. Część kart nie ma jednak ADC (a co za tym idzie – konektorka), tylko dwa porty DVI, a co gorsza – nie korzysta ze standardu AGP Pro. I co teraz? Ano, patrzymy na kolor laminatu. Dual DVI to wyłącznie karty do Power Maca G5, a one w wersjach applowskich mają wszystkie co do jednej niebieski laminat. Karta jest niebieska i nie ma portu D-SUB? No to przyglądamy się uważniej.

Od czego więc zacząć?

Myślę, że na dobry początek powinniśmy poszukać odpowiedniej „pecetowej” karty. „Odpowiedniej”, ponieważ (proszę to dobrze zapamiętać i podkreślić, najlepiej wężykiem!) nie wszystkie karty da się przeflaszować. Nie do wszystkich dostępne są również applowskie BIOS-y – warto sprawdzić najpierw na stronie The Mac Elite:

http://themacelite.wikidot.com/ati-radeon

Generalnie – z kartami z serii 9000/9200/9500 raczej problemów nie będzie, choć Radeony 9000 nie zadziałają z Power Makiem G5, a 9200 aby zadziałały z komputerami od Apple będą potrzebować przerzucenia jednego rezystorka – o tym później. Karty z serii 9600 i 9800 powinny dać się zaflaszować jeśli (wężykiem!) mają pamięci w obudowie BGA (kwadratowe!). Pamięci TSOP (prostokątne) mają słabsze parametry i taka karta do niczego nam się nie przyda – tu niestety wypada zauważyć, że większość Radeonów 9600 i 9800 na Allegro/OLX to modele, których flaszowanie się nie powiedzie. Czujcie się ostrzeżeni! Wisienką na torcie są karty typu Radeon X800/X850, które mają najlepsze osiągi spośród dostępnych na złącze AGP. Czemu nie nowocześniejsze X1650, czy X1950 – zapytacie? Otóż dlatego, że te teoretycznie mocniejsze modele to nic innego jak karta PCIe z dosmarkanym układem konwertującym (tzw. „mostek Rialto”), który nie jest wystarczająco dobrze wspierany przez dostępne sterowniki (aczkolwiek mały wróbelek powiedział mi, że to się ma zmienić w przyszłości. Ale kto by wierzył małym wróbelkom?). Z tego miejsca szczerze obiecuję Wam, że gdy tylko uda mi się odpalić na moim G5 Radeona w wersji X1950 AGP to opublikuję benchmarki porównawcze, aby rozwiać wszelkie wątpliwości.

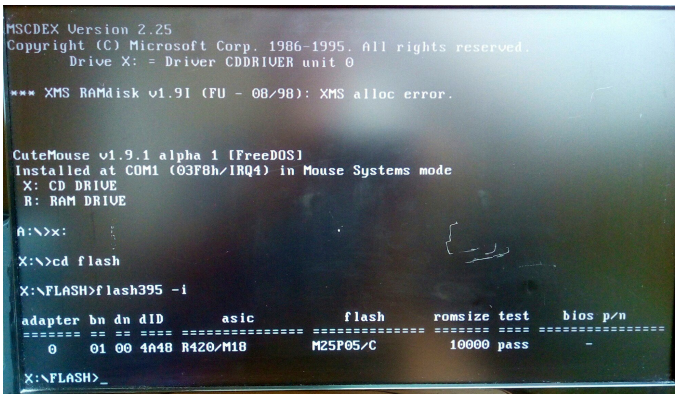
Ale! Wracajmy do tematu – kolejną przeszkodą, którą musimy przeskoczyć jest fakt, że zdecydowana większość pecetycznych kart posiada układ BIOS o pojemności szokujących 64 kB. Applowski BIOS zajmuje jakieś 2 razy więcej, więc zapiszemy na naszym flaszu połowę potrzebnych informacji. Nie muszę wspominać, że po takim potraktowaniu nasza karta nie wstanie. Nie ma jednak co wpadać w panikę – mamy dwa wyjścia. Prostsze wygląda tak, że przewidujący użytkownicy Maczków przygotowali specjalne, pocięte wersje ROM-ów, które zmieszczą się w 64 kB (niestety, są pewne minusy - na przykład złącze DVI może odmówić posłuszeństwa w trybie cyfrowym). Drugie wyjście to znaleźć układ flash w odpowiedniej pojemności, wylutować stary i wlutować nowy. Prawda, że proste? Bardzo. Z tym, że wlutowaliśmy na kartę pusty układ, więc karta i tak nie wystartuje. Musimy mieć drugą, w slocie PCI i za jej pomocą przeflaszować sąsiadkę ze slotu AGP nowym, pełnym ROM-em.

Ale my tu gadu gadu, a Wy właśnie rozpakowaliście paczkę z Radeonem 9800XXL, którą przyniósł pocztmistrz... Wróć! XXL?! Dlaczego? Nie ostrzegałem, że tej karty nie da się przeflaszować, mimo że ma obiecujące pamięci, układ R360 i wiatraczek typu Maglev? Acha, to przepraszam. Nie róbcie tego więcej. Rozpakowaliście więc zwykłego Radeona 9800 Pro z pamięciami BGA, wypożyczyliście za kaucją z Muzeum Historii Informatyki peceta ze złączem AGP i nie wiecie co zrobić dalej. Już tłumaczę. Pobieramy z internetów programik ATIflash w archaicznej wersji (w moim przypadku najlepiej działała 3.95), następnie zasysamy odpowiedni plik ROM (co robić jeśli go nie ma – o tym później), nagrywamy całość na bootujące medium (dyskietkę, pendrajw albo płytkę, w zależności od tego co posiadacie i z czego jest w stanie wystartować „wasz” pecet), i wio!

Naszym oczom ukazuje się radosny prompt systemu MS-DOS. Teraz wypada uruchomić naszego flaszera. Jeśli wpiszemy po prostu „ATIFLASH.EXE” to program poczęstuje nas taką liczbą argumentów, że się nam odechce, wpiszmy więc dodatkowo parametr -i:

ATIFLASH -i

Wynikiem będzie wyszczególnienie wszystkich kart AGP, które posiadamy zamontowane. Ponieważ jest tylko jedna, będzie to wyglądać tak:

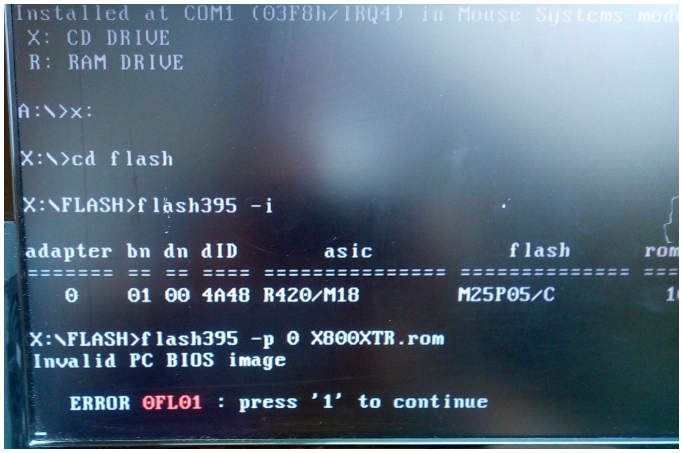


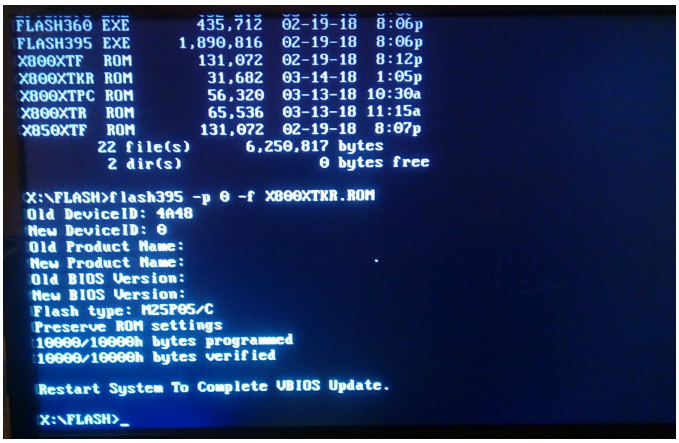
Przyda się nam numer urządzenia (chociaż w swoim długim życiu nie widziałem komputera z większą ilością slotów AGP niż jeden, a zatem numerek 0), a także wielkość BIOS-u, podana w formie szesnastkowej – jak widać w opisywanym przypadku jest to 10000, czyli obmierzłe 64 kB.

Zanim przejdziemy dalej – ludzie przesądni, ostrożni, paranoicy oraz osoby nie posiadające zapasowej karty na slot PCI, mogą wykonać kopię dotychczasowego ROM-u (korzystając z parametru -s). W przeciwnym wypadku (i nieudanym flaszu) będą się mogli swoją „podrasowaną” kartą co najwyżej powachlować.

Wypada wspomnieć, że próba zachowania sobie oryginalnego ROM-u karty uwidacznia wszystkie przewagi napędów zapisywalnych nad optycznymi.

Nadeszła pora na wgranie flasha. Zrobimy to przy pomocy komendy -p, podając kolejno numer urządzenia i plik z ROM--em; a żeby program się nie pluł, wymusimy jeszcze tryb „niechrzańtylkoflaszuj" parametrem -f (inaczej program będzie się rzucał, że ROM nie jest pecetowski - jakbyśmy o tym nie wiedzieli):





Wygląda na to, że operacja się powiodła. Teraz już tylko przelutować rezystor (w przypadku karty 9200/9250, o tym później), albo przetestować kartę w Maczku (w przypadku większości kart będzie potrzebne jeszcze doprowadzenie zasilania – w G5 najprościej jest załatwić sobie splitter i podkraść trochę amperów od napędu optycznego). Z góry uprzedzam, że karta zadziała, albo nie. W pierwszym przypadku gratulujemy sobie oraz autorowi artykułu (można na przykład przysłać kwiatki). W drugim – albo przyjmujemy porażkę na klatę jak prawdziwy mężczyzna, albo kombinujemy dalej (z tym, że bez drugiej karty w PCI raczej się nie obejdzie). A jak? Już piszę.

Dodatek A, czyli „nic nie działa, żądam zwrotu pieniędzy!"

Czasem bywa tak, że źle dobraliśmy ROM, albo „nie pykło" coś bardziej nieuchwytnego. Karta po teoretycznie dobrym flaszu nie inicjuje się ani pod PC, ani pod Makiem, a Wy chodzicie jak struci i wyżywacie się na innych członkach rodziny tudzież zwierzętach domowych. Ratunkiem może okazać się wtedy karta graficzna na PCI (możecie dodać do swojego rachunku w Muzeum Historii Informatyki), przy pomocy której albo przywrócimy oryginalny pecetowy ROM naszej szrotowej karcie, albo zaflaszujemy ją ponownie, tym razem jak trzeba. Skąd jednak wziąć alternatywny ROM? Wystarczy użyć ulubionego narzędzia amigowego krakera sejwów, czyli edytora HEX.

No to po kolei:
1. Bierzemy oryginalny ROM o wielkości 128 kB.
2. Otwieramy go w edytorze i znajdujemy pierwszy szesnastkowy ciąg 12 FC 4A 6F 79 21 i tniemy wszystko, aż do ostatniego ciągu 01 15 01 12 C3 włącznie.
3. Jak gdzieś znajdziemy ciąg 12 19 64 72 69 76 65 72 2C 41 41 50 4C 2C 4D 61 63 4F 53 2C 50 6F 77 65 72 50 43 01 10 – tniemy bez litości.
4. Gratuluję, właśnie wyciąłeś NDRV. Teraz pora po sobie posprzątać.
5. Patrzymy gdzie po raz pierwszy w naszym ROM-ie występuje ciąg F1 08, a następnie odliczamy trzeci bajt od niego i zmieniamy cztery kolejne bajty(zrzut *Hex 1*) na wartość będącą wynikiem działania (pozycja ostatniego niezerowego bajtu naszego ROMu + 2 – pozycja ciągu F1 08). Skomplikowane? Wcale nie. Popatrzcie:

F1 08 jest – w naszym przypadku – na pozycji 64 (w HEX-ie: 40), ostatni niezerowy bajt – na pozycji 21706 (w HEX-ie: 54 CA), zatem działanie (cały czas szesnastkowo) to: 54 CA + 2 - 40 = 54 8C.

Nasza czterobajtowa grupka powinna więc zmienić swoją wartość na 00 00 54 8C. Detal.

6. Teraz ostatni krok – jak pamiętacie, nasz ostatni niezerowy był na 54 CA. Znajdujemy mu do kompanii gdzie po raz pierwszy w naszym ROM-ie występuje 00 00 03 – w naszym wypadku jest to 45 (HEX: 2D) – i dzielimy przez 512 (HEX: 200) ich sumę powiększoną o 2 (wartość całkowitą, przecinek sobie odpuśćcie). W naszym wypadku będzie to:

(54 CA + 2 + 2D) / 200 = 2A (i F9 reszty, którą radośnie pomijamy)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF012
00000000	55	AA	40	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	20	00	00	00	00	00	00	00	50	43	49	U.@..... .....PCI
00000035	52	02	10	48	4E	00	00	20	00	00	00	00	03	F3	00	00	00	01	80	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	F1	08	97	25	00	01	R..HN.. .....%..
00000070	E4	E4	12	36	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	..6.....
00000105	00	00	00	00	00	00	00	44	DF	4E	37	10	08	02	10	48	4E	00	00	00	00	00	00	52	10	00	00	00	00	B5	08	00	BA	10	00	.....D.N7....HN.....R.....
00000140	00	00	04	B5	08	01	BA	10	00	00	00	08	B5	08	02	BA	10	00	00	00	0C	B5	08	03	BA	10	00	00	00	30	B5	08	04	BA	10	.....0.....
00000175	00	00	00	34	B5	08	05	BA	10	00	00	00	40	B5	08	06	BA	10	00	00	00	44	B5	08	07	BA	10	00	00	00	50	B5	08	08	BA	...4.....@.....D.....P....

Hex 1 – Bajty w ramce należy zamienić

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF012
00000000	55	AA	40	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	20	00	00	00	00	00	00	00	50	43	49	U.@..... .....PCI
00000035	52	02	10	48	4E	00	00	20	00	00	00	00	03	F3	00	00	00	01	80	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	F1	08	97	25	00	01	R..HN.. .....%..
00000070	E4	E4	12	36	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	...6.....
00000105	00	00	00	00	00	00	00	44	DF	4E	37	10	08	02	10	48	4E	00	00	00	00	00	00	52	10	00	00	00	00	B5	08	00	BA	10	00	.....D.N7....HN.....R.....
00000140	00	00	04	B5	08	01	BA	10	00	00	00	08	B5	08	02	BA	10	00	00	00	0C	B5	08	03	BA	10	00	00	00	30	B5	08	04	BA	10	.....0.....

Hex 2 – Ten bajt należy zamienić

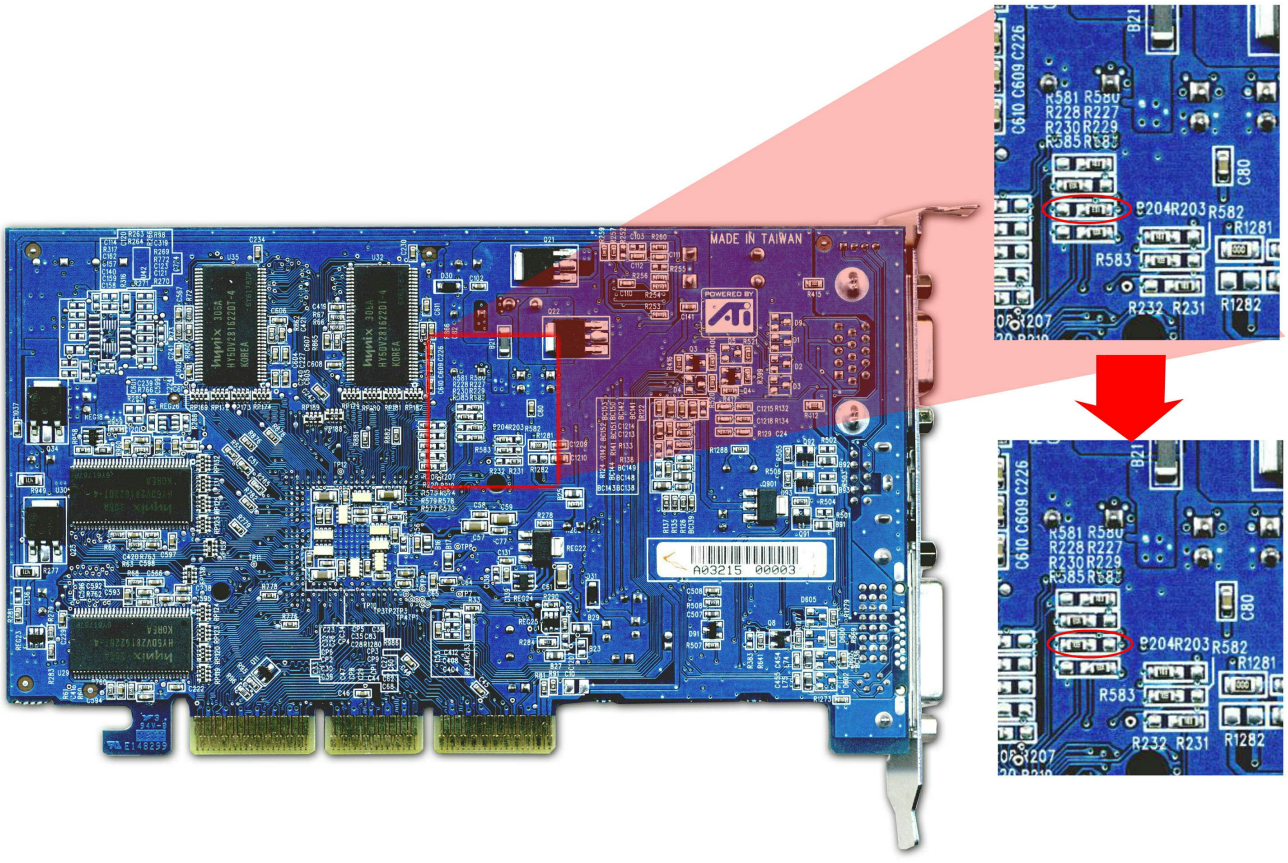
Nasz wynik wpisujemy jako wartość kolejnego (po 00 00 03) bajtu w naszym ROMie. Jeśli następujący po nim bajt jest „zajęty” to go zerujemy (zrzut *Hex 2*).

7. ROM gotowy, można spróbować flasznąć

Dodatek B, czyli „gdzie i komu lutnąć?”

Wspominałem wcześniej, że pecetowe karty z serii 9200/9250 oprócz poprawnego zaflaszowania potrzebują jeszcze małej technicznej „sztuczki” w postaci przerzucenia jednego rezystorka na pozycję obok. Konkretnie chodzi o przestawienie go z pozycji oznaczonej (miejmy nadzieję) R229 na pozycję R230. Poniżej (poglądowe) zdjęcie, które pokazuje gdzie mniej-więcej szukać i na co przerzucić. Oczywiście na innych kartach rezystorek może być (i będzie) ukryty w innych miejscach.

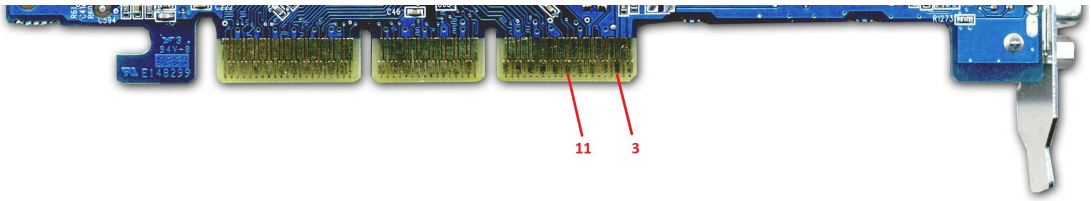
Ponieważ opór tego malutkiego rezystorka raczej nie ma znaczenia dla działania karty, ci z nas którzy nie czują się dobrze z lutownicą w dłoni mogą po prostu usunąć rezystor z pierwotnej pozycji, a następnie „zalepić” pady w pozycji R230 kulką cyny (słyszałem nawet o metodzie „na lakier do naprawy podgrzewanych szyb”).



Zakreślone fragmenty to para rezystorów „przed” i „po” zamianie miejscami

Dodatek C, czyli „do starych komputerów konieczna zalepa”

Wczesne PowerMaki wyposażone są w złącze AGP x4 (albo i nawet x2), a większość kart pecetowych ma złącze x8. Taka karta, nawet poprawnie zaflaszowana, włożona do slotu x4 wywoła efekt „pyknięcia z zasilacza”, a nasz komputer nie uruchomi się. Konieczne będzie albo odcięcie, albo zamaskowanie taśmą dwóch pinów na konektorze – a konkretnie tych o numerze 3 i 11 (strona „spodnia”, czyli odwrotnie niż GPU, liczymy kolejno od backplate'a). Do akcji wchodzi rolka taśmy klejącej oraz nożyk/skalpel, a piny o które chodzi to te ze zdjęcia:



Zalepione? Świetnie. To teraz można już działać.

Wszystkim niedoszłym, obecnym i przyszłym flaszerom życzę wszelkiego powodzenia i jak najmniej spalonych kart na sumieniu.

Do zobaczenia w następnej szkółce!

MorphOS 3.10

trOLLO

Prawie trzy lata, ponad 1000 dni!.. Tyle trzeba było czekać na kolejną wersję MorphOS-a .

Czy warto było? Przekonamy się.

Co się zmieniło ?

Zmian jest dużo, dlatego opis podzielimy na dwie części. Pierwsza obejmie zmiany w obsługiwanym sprzęcie, druga obejmie zmiany w samym systemie.

HARDWARE

Najważniejszą nowością w MorphOS 3.10 jest wsparcie **AmigiONE X5000**. Trzeba jednak pamiętać, że na chwilę obecną (3 maj 2018) MorphOS nie wspiera kart Radeon HD 77x0, które są sprzedawane w zestawie z AmigąONE X5000. Wystarczy jednak zmienić kartę na tą obsługiwaną przez system i można cieszyć się MorphOS-em na X5000.
A jest z czego wybierać. W MorphOS 3.10 dodano obsługę ponad 60 nowych kart graficznych:

Wsparcie 2D wraz z Overlay:

- RV600 – HD 2900GT, HD 2900PRO, HD2900XT
- RV610 – HD2350, HD2400, HD2400 Pro, HD2400 XT
- RV620 – HD3450, HD3470, HD3550, HD3570
- RV630 – HD2600, HD2600 Pro,HD2600 XT, HD3610
- RV635 – HD3650, HD3730, HD3750, HD4580
- RV670 – HD3830, HD3850, HD3870
- RV710 – HD4350, HD4550, HD4570
- RV730 – HD4670
- RV740 – HD4750, HD4770
- RV770 – HD4810, HD4830, HD4850, HD4870
- RV790 – HD4860, HD4890

Wsparcie 2D bez Overlay:

- Radeon HD5450, HD6350, HD7350, HD8350, R5 210
- Radeon HD5550, HD5570, HD5610, HD5670, FirePro 3D V3800, FirePro 3D V4800
- Radeon HD5750, HD5770, HD6750, HD6770
- Radeon HD5830, HD5850, HD5870, HD5870 Eyefinity Edition
- Radeon HD6450, HD7450, HD7470, HD8450, HD8470, HD8490, R5 220, R5 230, R5 235, R5 235X
- Radeon HD6570, HD6670, HD7510, HD7570, HD7670
- Radeon HD6790, HD6850, HD6870

Jest to także doskonała wiadomość dla użytkowników MorphOS i **SAM460ex**, ponieważ wszystkie wyżej wymienione karty posiadają złącze PCIe, więc nie powinno być problemów z podłączeniem tych kart do **SAM460ex**.
Oczywiście trzeba też wspomnieć, że żadna z tych kart nie posiada, na chwilę obecną, wsparcia 3D oraz to, że MorphOS dalej ma problemy z zaadresowaniem pamięci powyżej 256 MB VRAM na GPU.

No ale co to jest ten Overlay? Tłumacząc bardzo krótko oraz bardzo, bardzo prosto. Jest to sposób przetwarzania klatki obrazu Video przez GPU. GPU wczytuje obraz (klatkę Video) do specjalnego cache, gdzie następuje od razu obróbka tej klatki przez wyspecjalizowane sprzętowe instrukcje zawarte w GPU (skalowanie, obrót itd.), następnie obrobiona klatka jest od razu wyświetlana. W przypadku Overlay, CPU nie bierze w ogóle udziału w obróbce materiału Video; karta która nie posiada wsparcia Overlay, zrzuca całą obróbkę klatki Video na CPU.
Taki sposób wyświetlania obrazu Video pozwala nawet na, w teorii, słabych konfiguracjach obejrzeć film w np. HD 720p.
Na moim G4 1.5 GHz YouTube po wybraniu opcji FullScreen pozwala obejrzeć płynnie film w rozdzielczości HD 720p. Przykładem może być też program MPlayer, który po wybraniu opcji Overlay może wyświetlić film w rozdzielczości HD 720p przy średnim obciążeniu procesora (G4 1.5 GHz) na poziomie 65-70 % (oczywiście wszystko zależy od kodeka i kompresji filmu); przy wyłączonej opcji Overlay ten sam film zabiera 100% CPU i nie da się go obejrzeć.

Oprócz kart graficznych, MorphOS 3.10 dostał nowe sterowniki do:

- kontrolerów **SATA PCIe** opartych na chipie **SiL3132**
- kart sieciowych opartych na chipie **RTL8168** oraz **RTL8029**
- kart muzycznych na chipie **CMI8738** oraz **Envy24HT**
- skanerów z chipami Genesys, oraz modele GT68xx, Sm3840, Lexmark, HP3500, HP5590 i inne

- w Power Macach G5 drugi procesor jest wyłączony, co pozwala na zredukowanie poboru energii oraz zmniejszenie temperatury na procesorze. W moim G5 Dual 2.0 GHz, w MorphOS 3.10 temperatura oscyluje w granicach **56-58** stopni, gdzie wcześniej miałem ok. **75** stopni.

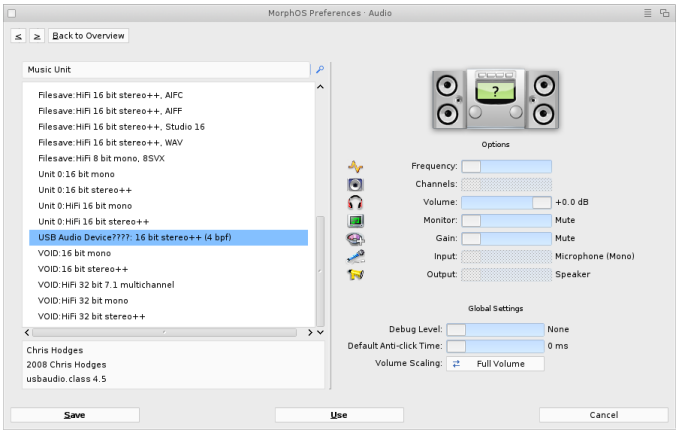
Gracze ucieszą się z pełnego wsparcia przez MorphOS 3.10 pada z **XboxOne** oraz **Dualshock 4** – ale **UWAGA,** DualShock4 tylko w wersji **CUH-ZCT2E** (czyli druga wersja pada PS4, ta z „paskiem" na touchpadzie); wersja **CUH-ZCT1E** jest błędnie rozpoznawana przez MorphOS , przez co nie zawsze da się poprawnie skonfigurować pad z np. emulatorami konsol.

Pad PS 4, dolne zdjęcie to wersja z „paskiem"

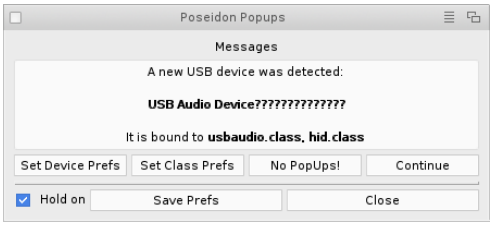
Najciekawszą, moim zdaniem, zmianą w MorphOS 3.10 jest nowy tryb pracy USB tzw. izochroniczny transfer USB. Co to oznacza dla nas użytkowników? Potencjalnie bardzo dużą wygodę, ponieważ teraz mamy możliwość podłączenia do MorphOS-a 3.10 kart muzycznych USB, słuchawek USB, głośników USB itd.
Z ciekawości podłączyłem do komputera słuchawki SONY PLAYSTATION WIRELESS HEADSET 2.0, po chwili w AHI pojawiły się słuchawki, wybrałem odpowiedni tryb pracy AHI i po uruchomieniu swojego ulubionego programu

do muzyki (SongPlayer) mogłem bez problemu używać słuchawek. Tak samo jest z różnymi „kartami” USB, czy adapterami USB. Podłączyłem adapter UNITEK Y-247A i tak jak w przypadku słuchawek PlayStation, AHI po chwili wykrył kartę UNITEK, ustawiłem tryb pracy i muzyka zaczęła grać.

Unitek Y-247a



Unitek AHI



Unitek Poseidon

Sam system widzi też ok. 200 MB RAM więcej. W moim Power Macu G4 przy 2 GB RAM (chodzi o fizyczną wielkość pamięci włożonej do komputera), MorphOS 3.10 widzi ok. 1.7 GB RAM, gdzie wcześniej było ok 1.5 GB.

To wszystkie najważniejsze zmiany „sprzętowe” jakie zaszły w MorphOS-ie.

SOFTWARE

Zmiany w samym systemie są nie mniej imponujące.

Opis zmian można zacząć od drobnostek, takich jak:
- zmiana grafiki w ekranie powitalnym podczas instalacji MorphOS 3.10

Odnowiony ekran powitalny

- zmiana utworu powitalnego oraz czcionki ekranowej
- zmiana ikon na belce tytułowej
- zmiany ikon niektórych programów np. Grabber

Sam program (Grabber) ma możliwość umieszczenia ikony na górnej belce, z której to możemy wybrać różne opcje, np. możliwość zaznaczenia tylko wycinka ekranu jaki chcemy mieć na screenshocie, itp.

- mamy nowy program pchełkę – **Clock** – który posiada sześć wbudowanych skórek, idealne rozwiązanie dla osób lubiących upiększać swój system
- dodano nowy program **Audio Record**, który pozwala nam nagrywać Audio z dowolnego źródła – program bez problemu

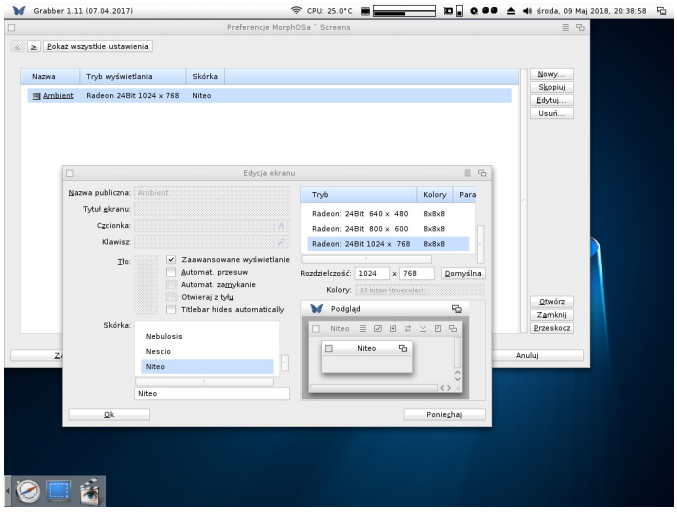
Przykłady skórek dla Clock

współpracuje z **SONY PLAYSTATION WIRELESS HEADSET 2.0** . Wystarczy wybrać w AHI odpowiedni tryb pracy.

- dodano program **MIDI Piano** – do obsługi klawiatur MIDI USB

- dodano nowe skórki:
  - **Albulus**
  - **Ater**
  - **Niteo**
  - **Origo**

Ater



Niteo

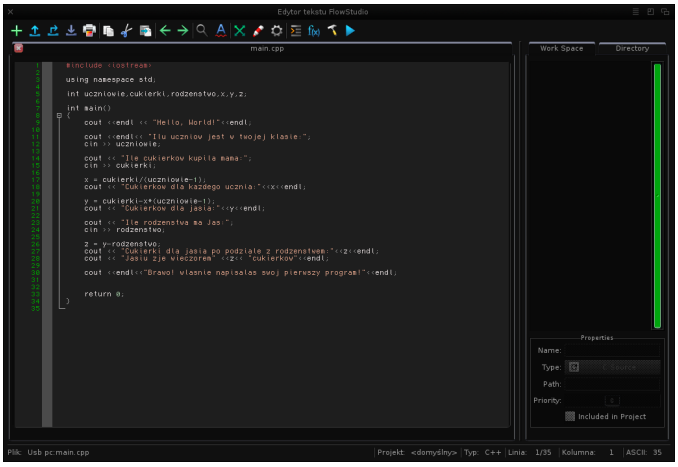
Origo

Zmiany dotknęły także MUI. Od teraz mamy w MUI od razu skonfigurowane ustawienia odpowiadające wybranym skórkom, więc nie musimy mozolnie wszystkiego zmieniać – ale jak chcemy to oczywiście jest taka możliwość.

Jak już jesteśmy przy zmianie wyglądu systemu, to warto wspomnieć o dodaniu obsługi ikon SVG.
Wystarczy ściągnąć z internetu interesujące nas ikony, zmienić nazwę rozszerzenia na *.info i można takie ikony używać z MorphOS-em. Teraz przesuwanie ikonek nabiera nowych kolorów i kształtów.

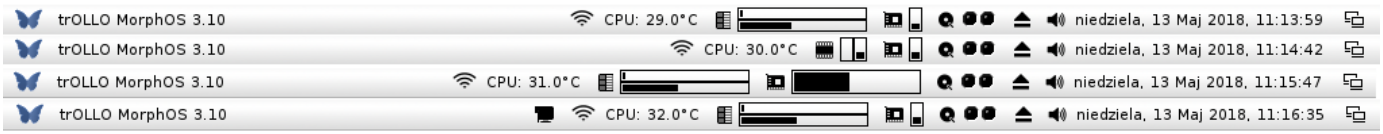
W systemie znalazły się też poważniejsze zmiany:

- FlowStudio – narzędzie dla programistów. Jest to edytor, który zastępuje Scribble



FlowStudio

- dodano automatyczną zmianę czasu na letni – **DST (Daylight Saving Time).** Wcześniej trzeba było ręcznie zmieniać czas w MorphOS.

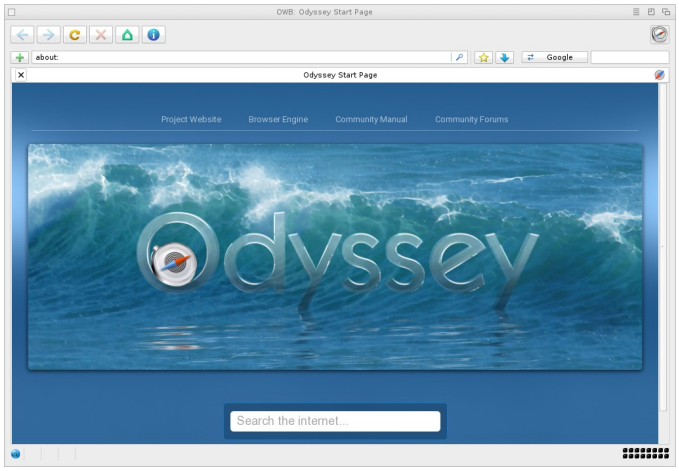


Różne konfiguracje belki

- W MorphOS-ie 3.10 poprawiono sposób w jaki system przechowuje informacje o dacie oraz godzinie. Teraz nie koliduje on z innymi systemami.
We wcześniejszych wersjach MorphOS-a data i czas były przechowywane w nietypowy sposób, co powodowało różne problemy przy logowaniu do innych systemów operacyjnych. Mimo iż MorphOS pokazywał poprawną godzinę, to po zalogowaniu do np. MacOS X, zegar zawsze pokazywał czas o godzinę lub dwie do przodu. W MorpOS-ie 3.10 naprawiono ten błąd i teraz zmiana systemu operacyjnego nie powoduje problemów z zegarem.

- Zegar na belce systemowej został także zmieniony i posiada teraz kalendarz, wystarczy kliknąć na zegar i pojawia się nam kalendarz.

Najważniejszą, przynajmniej dla mnie, zmianą w MorphOS 3.10, jest poprawione Odyssey 1.24.



Odświeżone Odyssey

Numeracja sugeruje, że nie jest to nowe Odyssey, tylko stare z wprowadzonymi zmianami.
Zmiany są niewielkie ale zauważyłem, że:
- niektóre strony szybciej się wczytują np. wp.pl, benchmark.pl
- YouTube można uruchomić w trybie FullScreen nawet w 720p na PPC G4 1.33 GHz (testowane na iBooku G4 1.33 GHz)
- po zamknięciu Odyssey pamięć RAM jest zwalniana – wcześniej zdarzało się, że nie do końca cały RAM został zwolniony
- Odyssey szybciej startuje
- zmieniono ikony w samym Odyssey oraz grafikę na ekranie startowym

Nie zmienia to oczywiście faktu, że wiele stron w dalszym ciągu działa źle – np. Facebook źle wyświetla grafiki, które nachodzą na siebie, przez co portal ten na Odyssey jest w zasadzie nieużyteczny. Niektóre strony w ogóle się nie wyświetlają np. Google Maps, natomiast nasze rodzime Allegro albo wiesza Odyssey, albo wczytuje się źle, przez co nie da się korzystać z tego portalu.

To oczywiście nie wszystkie zmiany, jakie znalazły się w MorphOS 3.10. Uaktualniono Reggae, MUI, dodano wiele nowych klas MUI, poprawiono wiele bibliotek, usunięto wiele drobnych błędów, dodano Trashcan itd.

JAK TO DZIAŁA ?

Działa lepiej – tak można by podsumować MorphOS 3.10.

Z punktu widzenia zwykłego szarego użytkownika, zauważyłem, że system wczytuje się szybciej (PowerBook G4 SSD 120 GB).
Odyssey startuje szybciej, przeglądanie stron jest szybsze.
Czasami gram na różnych emulatorach konsol, więc możliwość poprawnej konfiguracji Pada PS4 była dla mnie bardzo pozytywnym zaskoczeniem, a same emulatory działają jakby sprawniej. Emulator PSX pod MorphOS 3.9 czasami potrafił zgubić synchronizację Audio-Video w niektórych grach (np. Gran Turismo), teraz tego problemu nie ma, dodatkowo wydaje się, że spadło obciążenie CPU podczas gry.

W przypadku Power Mac G4, dyski podpinam poprzez kartę **PCI Sil 3512**, zauważyłem, że w tym przypadku nieznacznie wzrósł transfer z dysku – **WD1002FAEX SATA 600** – wcześniej transfer wynosił ok 85-90 MB/s, teraz ok 95-100 MB/s, wg benchmarka wbudowanego w MorphOS . Nie wiem czy jest to czysty przypadek, czy może rzeczywiście wraz z dodaniem sterowników do nowych kontrolerów SATA, poprawiono poprzednie sterowniki.

MorphOS 3.10 testowałem na:

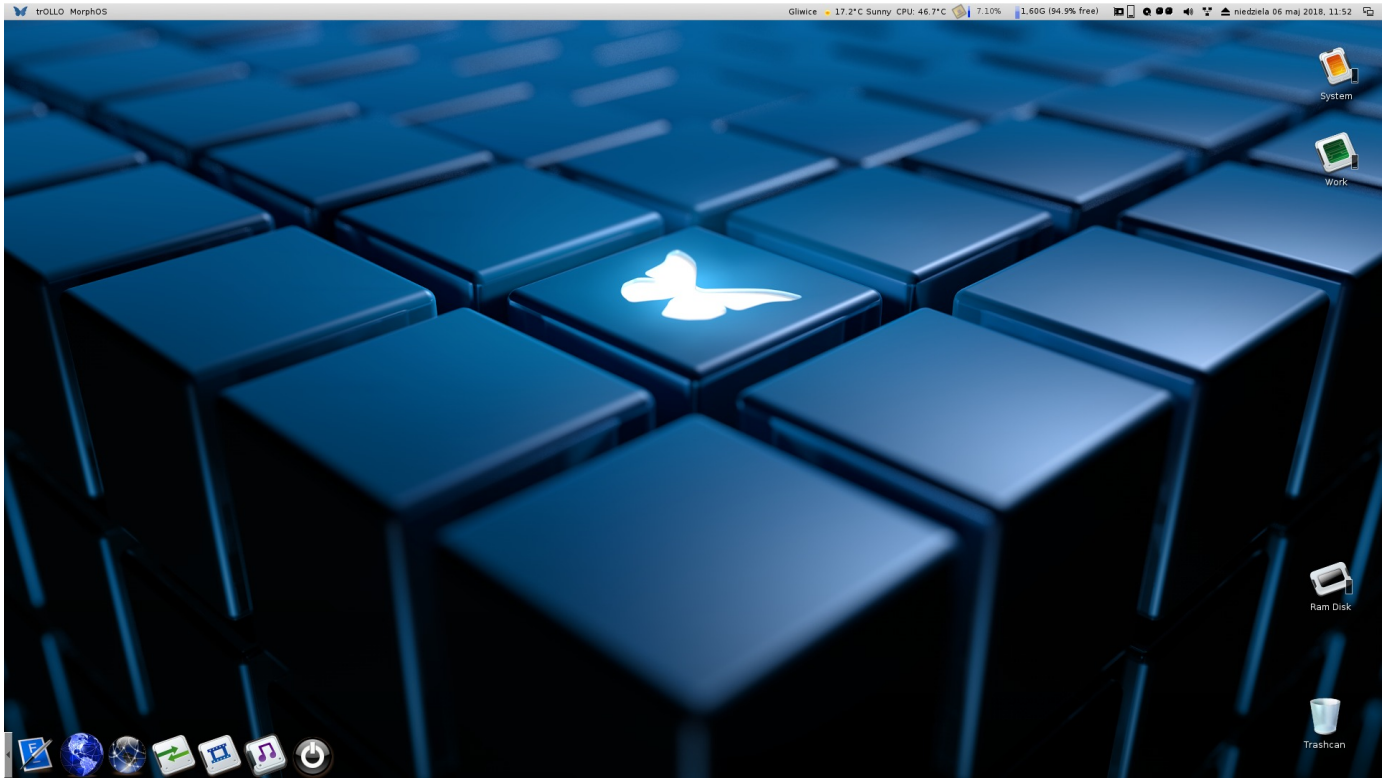
iBook G4 – 1.33 GHz, 1.5 GB RAM, HD 120 GB
PowerBook G4 – 1.5 GHz, 1 GB RAM, SSD 120 GB
Power Mac G4 MDD – 1.25 GHz, 2 GB RAM, 1 TB HDD SATA

Power Mac G5 – Dual 2.0 GHz, 2 GB RAM, HDD 2 x 2 TB SATA

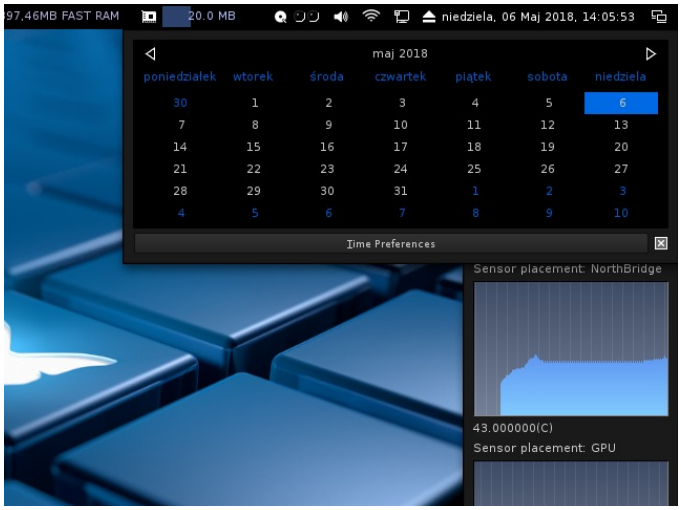
Na chwilę obecną, MorphOS 3.10 potrzebuje nowej przeglądarki Odyssey, niestety, powtórzę to po raz kolejny, ale moim zdaniem, w dzisiejszych czasach, system bez w miarę nowoczesnej przeglądarki nie nadaje się do niczego.

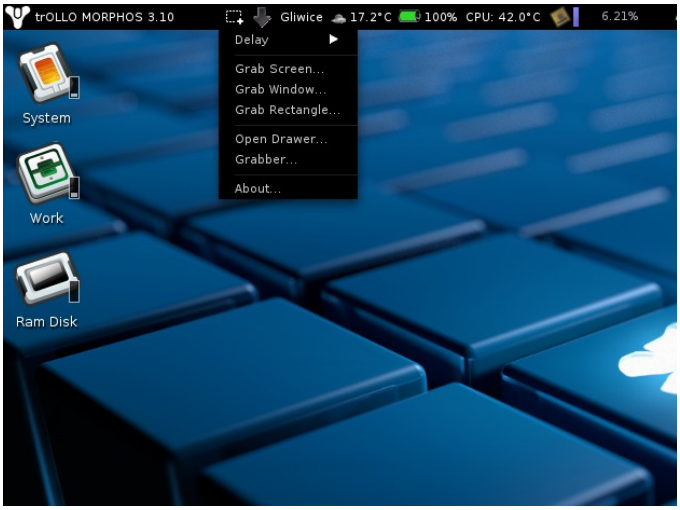
Uważam jednak, że jest wiele powodów do radości, ponieważ wraz z premierą nowego MorphOS-a, pojawiają się nowe aplikacje, które od kilku lat nie były aktualizowane np. emulator Nintendo FCEU doczekał się ostatnio aktualizacji do wersji 1.7. Pojawiają się zupełnie nowe programy, jak IRIS – nowoczesny klient pocztowy. Jest więc na co czekać, a wkrótce pewnie pojawi się MorphOS 3.11 – który przyniesie nam tradycyjnie, kolejne poprawki.
A tymczasem... wracam do dalszej zabawy z MorphOS 3.10.

Dziękuję ‘stefkosowi’ oraz ‘Deez-BB’ za pomoc w pisaniu artykułu.



Jak widać MorphOS 3.10 prezentuje się nowocześnie. Powyżej zrzut blatu z G5, poniżej zbliżenia na kalendarz i Grabber z górnej belki.





AmiBridge – integracja Klasyka z AROS-em

Don Rafito

Witam w kolejnej części przygód związanych z instalacją i konfiguracją AROS-a. Tym razem zacznę od zamieszczenia małej erraty. W artykule traktującym o instalacji *Icaros Desktopa* na maszynie wirtualnej wkradł się błąd merytoryczny. AROS oczywiście bazuje na źródłach AmigaOS 3.1, ale głównie w kwestii zgodności z nimi i oczywiście nie był tworzony na ich podstawie, lecz od podstaw. Miło nam, że czytacie AmigaNG od deski do deski i wyłapujecie takie niedopatrzenia. Tym bardziej w imieniu swoim i całej redakcji, zachęcamy do pogłębienia współpracy z pismem i nie tylko w kwestii wytykania błędów. Kto wie, może wśród tych „wytykaczy" znajdzie kilku odważniejszych, którzy chętnie zobaczyliby się w roli redaktorów, korektorów czy tłumaczy, ale na razie odwagi starcza tylko na, bądź co bądź konstruktywną i rzeczową (mam nadzieję) krytykę. W każdym razie, jeśli macie coś ciekawego do powiedzenia/napisania, zapraszamy w szeregi AmigiNG. Miejsca w bród ;)

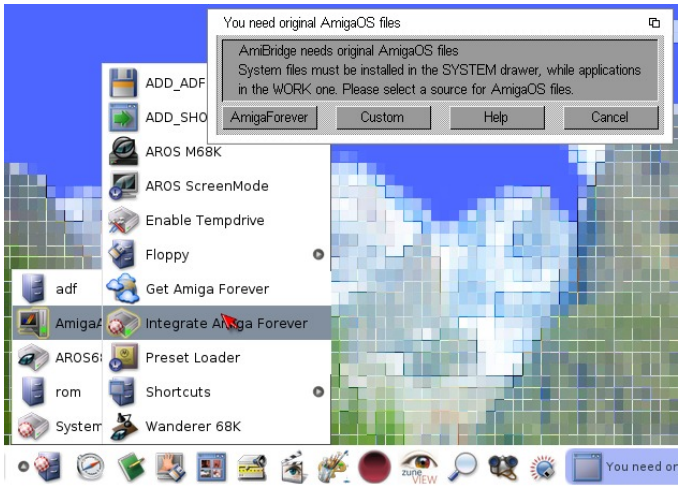
Wróćmy jednak do meritum. Na pewno każdy początkujący Arosowicz, zastanawia się, czy po instalacji systemu, będzie mógł korzystać z kilkudziesięcioletnich dobrodziejstw, jakie miał okazję zgromadzić podczas korzystania z Przyjaciółki. W pozostałych systemach NG, jest to możliwe, więc czy na AROS-ie także jest taka opcja? Otóż jest. Od kilku wydań, w *Icaros Desktop*, zawarto pakiet *AmiBridge*, oparty na emulatorze *Janus-UAE* i dystrybucji *ArosVision*.

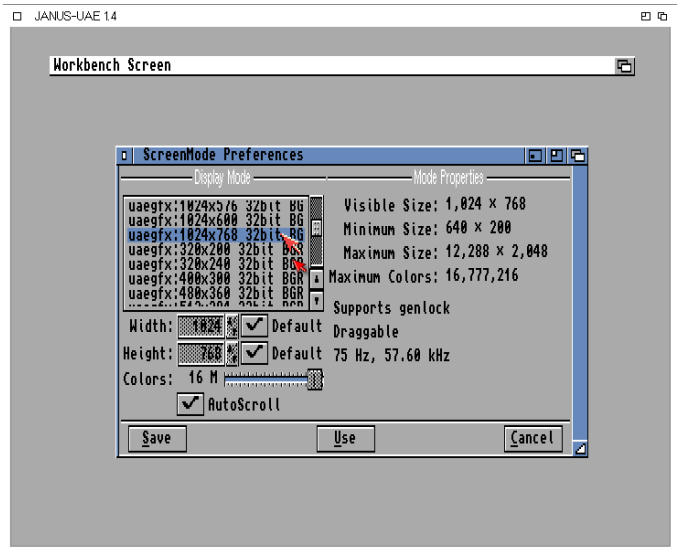
Kilka słów o wspomnianej dystrybucji. *ArosVision* jest wersją systemu AROS, stworzonej dla architektury m68k. Jest on w pewnym sensie zamiennikiem oryginalnego AmigaOS-a i jest z nim kompatybilny na poziomie programowym. Dodam jeszcze, że jest to dystrybucja darmowa, niewymajająca oryginalnych plików ROM i często można ją spotkać w emulatorach Amigi Classic, wydawanych na różne platformy. Jest także możliwość uruchomienia go na fizycznej Amidze, ale do przyzwoitego działania, dystrybucja potrzebuje mocnego procesora i sporej ilości RAM-u. Mile widziana jest też karta graficzna. Tak więc o odpalaniu *ArosVision* na „gołej" Amidze 1200, raczej można zapomnieć. Natomiast nieźle się sprawuje właśnie na emulatorach programowych, np. *WinUAE*, czy sprzętowych opartych o konstrukcję FPGA.

Wróćmy jednak do AROS-a. Dodanie tej dystrybucji do *AmiBridge* daje możliwość użytkownikowi, już na starcie, korzystanie, przynajmniej z części oprogramowania przeznaczonego dla Amigi Classic, gdyż nic nie trzeba instalować, a pakiet *AmiBridge* już z *ArosVision*, jest z automatu zawarty w *Icaros Desktopie*. Jak wspomniałem wyżej, kompatybilność jest na poziomie programowym, więc można zatem albo korzystać z *ArosVision* i próbować odpalać programy i gry dla m68k w AROS-ie, albo zintegrować AmiBridge z oryginalnym oprogramowaniem, dając sobie większą szansę na pogranie w nasz ulubiony tytuł, czy odpalenie aplikacji. Zintegrować, czyli nic innego jak dograć potrzebne dla *Janus-UAE* oryginalne pliki amigowego systemu.

Konfigurator daje nam możliwość zrobienia tego zabiegu na dwa sposoby; albo zgrywamy AmigaOS ręcznie, wskazując instalatorowi żądane pliki podczas tego procesu, albo skorzystamy z gotowca w postaci płyty *Cloanto Amiga Forever*. Nawiasem mówiąc, podczas uruchamiania tego procesu, w oknie wyboru jest już taka opcja, aby skorzystać z ww. płyty. Z racji swojej prostoty wykonania, zaproponuję skorzystanie z płyty *Amiga Forever*. Proces ten zaprezentuję na przykładzie wydania z 2010 roku. Jeśli nadal działamy w maszynie wirtualnej, to znanym już sposobem podpinamy plik obrazu krążka, z tą różnicą, że podpinamy go już w uruchomionym AROS-ie. Jeśli podepniemy ISO przed odpaleniem, maszyna wirtualna wystartuje nam z obrazu, gdyż *Amiga Forever*, jest płytą bootowalną, przygotowaną na bazie systemu Linux. Ewentualnie, jeśli chodzi o maszynę wirtualną, można zmienić kolejność startowania z napędów i napędowi CD/DVD, dać niższą rangę niż twardy dysk. W przypadku gdy mamy *Icaros Desktopa* uruchomionego natywnie, wystarczy takowy krążek włożyć do napędu. W obydwu przypadkach, czekamy, aż nośnik pojawi się na blacie. Następnie klikamy w **Integrate Amiga Forever**, które znajdziemy w pasku **AmiStart**, katalog **AmiBridge** (ikona szuflady z Boingiem), podkatalog **AmigaApps** i czekamy aż

ukaże się okno konfiguratora. Jak wspominałem wyżej pojawi się requester, z propozycją wyboru m.in. wspomnianej płyty.

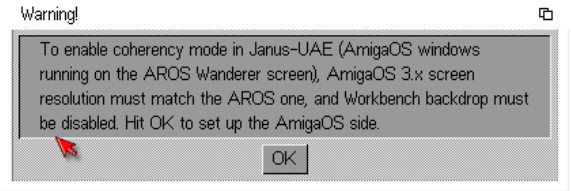




Okno ze Screen Mode Preferences

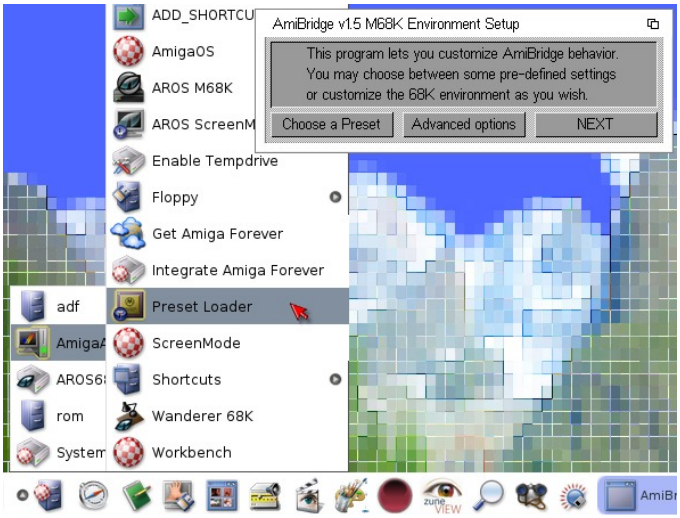
Klikamy na **AmigaForever** i naszym oczom ukaże się proces kopiowania plików, wyświetlany w oknie IconX-a.

Po zakończonym kopiowaniu pojawi się informacja, iż musimy ustawić rozdzielczość AmigaOS-a na taką samą, jaką mamy w AROS-ie, oraz że Workbench musi być przełączony z trybu ekranowego na okienkowy (opcja **backdrop** wyłączona). Klikamy OK.



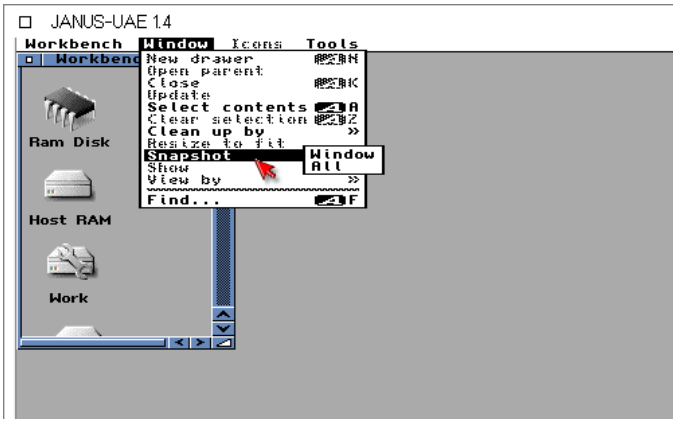
I w tym momencie powinno ukazać się nam okno ze **Screen Mode Preferences**, w którym to ustawiamy rozdzielczość identyczną z systemem gospodarza (proszę zwrócić uwagę, że widoczne są także tryby karty graficznej, co świadczy o zainstalowanym *Picasso96* w amigowym systemie).

Dlaczego powinno? Ano dlatego, że w obecnej wersji *Janus-UAE*, jest kilka błędów, które mogą się ujawnić w zależności od sprzętu czy maszyny wirtualnej, na której AROS jest uruchomiony. Niestety, utrudniają one korzystanie z *AmiBridge* i może zdarzyć się tak, że zamiast preferencji ekranu amigowego systemu lub już dalszych etapach konfiguracji, ujrzymy informację o błędzie programu, lub czarny bądź szary ekran. Na szczęście jest parę sztuczek polegających na pogrzebaniu w ustawieniach, aby zmusić *AmiBridge* do poprawnego działania. Resetujemy system i w **AmiStart/AmiBridge/AmigaApps** szukamy **Preset Loader**.

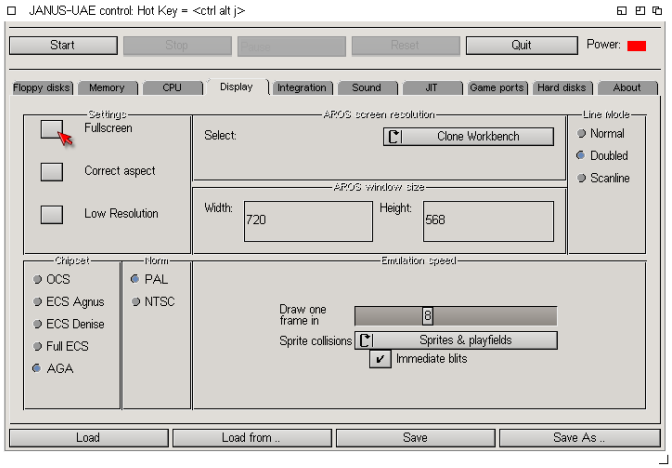


Po uruchomieniu wybieramy **Choose a Preset**, a następnie z listy **Windowed Layer**. Dajemy **Enabled** i zapisujemy. Następnie ponownie uruchamiamy także z **AmiStart/AmiBridge/-AmigaApps Screen Mode Preferences** systemu amigowego i ustawiamy rozdzielczość zgodną z AROS-em. Zapisujemy.

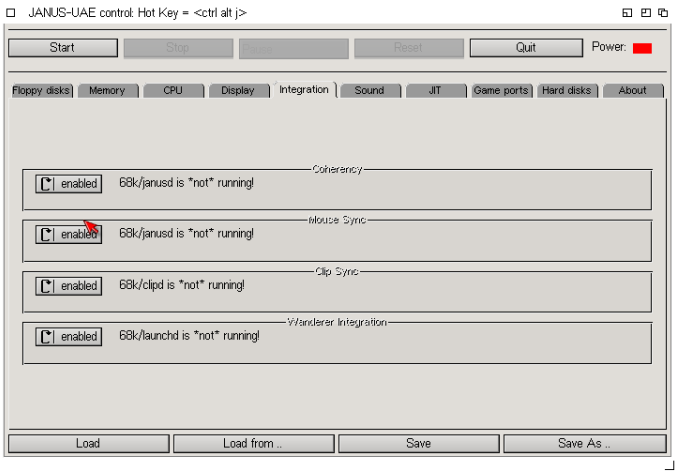
Jeśli mimo to preferencje ekranu nadal się nie uruchamiają, może pomóc reset komputera/maszyny wirtualnej, czasem nawet kilkukrotny.



Kolejną rzeczą będzie wyłączenie opcji **backdrop** w AmigaOS-ie. Tym razem w **AmiStart/AmiBridge/AmigaApps** szukamy skrótu **Workbench**. Po kliknięciu, w nowym oknie uruchomi się nam AmigaOS. Klikamy prawy klawisz myszy i wyłączmy opcję backdrop. Pomniejszamy okno Workbencha i utrwalamy pozycję okna.



Przed wyłączeniem emulatora klikamy **Ctrl+Alt+j** i przechodzimy do ustawień *Janus-UAE*. Klawiszem **Stop**, zatrzymujemy emulację i przechodzimy do zakładki **Display**. W sekcji **Chipset** ustawiamy **AGA**, jeśli jest inna opcja.

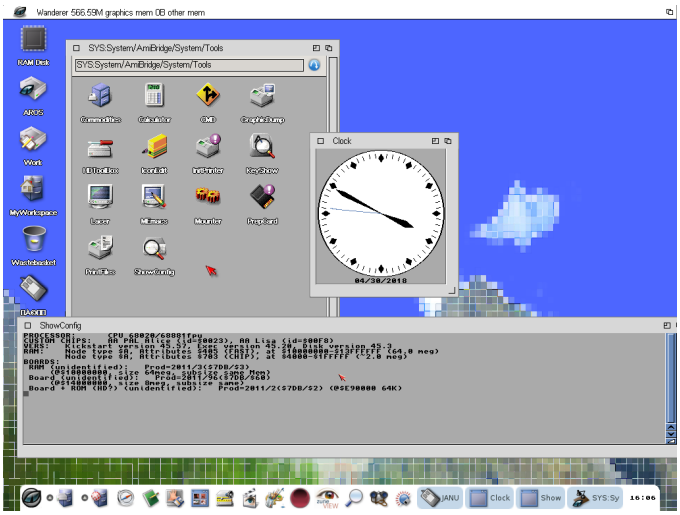


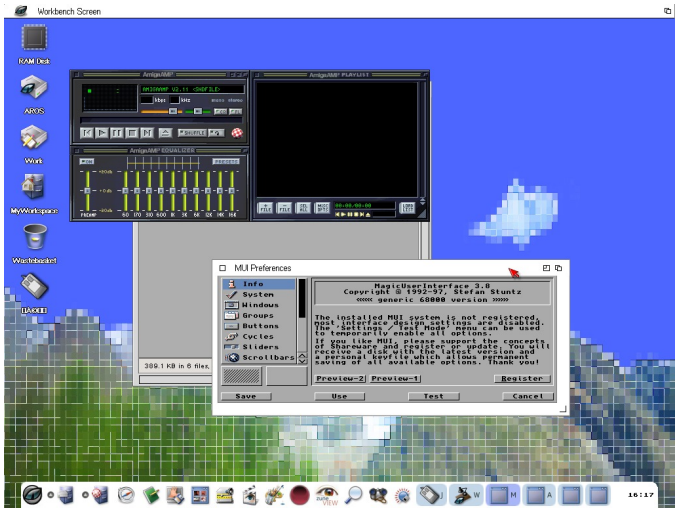
Następnie przechodzimy do zakładki **Integration**. W sekcji **Coherency** przełącznik ustawiamy na **enabled** (pozostałe także, jeśli tak nie jest) i zapisujemy ustawienia klawiszem **Save** u dołu okna.

Zamykamy *Janus-UAE*. Natomiast z **AmiStart/AmiBridge/-AmigaApps**, znów uruchamiamy **Preset Loader**. Tym razem wybieramy z listy opcję **Intergration**.

Resetujemy komputer. Z **AmiStart/AmiBridge/AmigaApps** uruchamiamy AmigaOS i w tym momencie wyskakuje nam okienko informujące nas, że emulacja systemu m68k jest gotowa do użycia, a my dzięki temu wiemy, że *AmiBridge* jest prawidłowo uruchomiony. Potwierdzamy i już możemy uruchamiać programy przeznaczone dla Klasycznej Amigi.

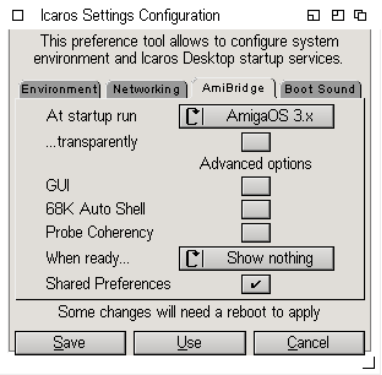
Aplikacje systemowe znajdziemy w pasku **AmiStart/-AmiBridge/System**, natomiast pozostałe programy znajdziemy w katalogu **68k/Work**, znajdującego się w **Work:Extras** (lub **Aros:Extras**, jeśli przy instalacji *Icaros Desktopa* nie tworzyliśmy partycji **Work**).





Ważna informacja: jeśli chcemy dograć grę, program czy demo z Amigi Classic, to musi być ono zapisane właśnie w katalogu **68k/Work**, lub w folderze zawierającym AmigaOS. Oprogramowanie pod m68k, znajdujące się w innych lokalizacjach nie jest widziane przez *AmiBridge* i zwyczajnie się nie uruchomi.

Ostatnim etapem jest zmiana preferencji *Icarosa*, tak aby *AmiBridge* uruchamiał się wraz ze startem systemu i się nie zawieszał. Na tym etapie, niestety nic nie już pewne, ale o tym na końcu. Z **Aros:Prefs** uruchamiamy **Icaros Settings**. W oknie przechodzimy do zakładki **AmiBridge**. W **At startup run** przełącznik ustawiamy na **AmigaOS 3.x**. Następnie **„odptaszkowujemy”** wszystkie opcje prócz **Shared Preferences**. W pozycji **When ready…**, przycisk przełączamy na **Show nothing**. Zapisujemy (nawet ze dwa razy, co wymusza na nas konieczność ponownego uruchomienia **Icaros Settings**).



Reset komputera/maszyny wirtualnej i jeśli się nic nie dzieje, to mamy działający *AmiBridge* w AROS-ie. O ile się nic nie dzieje. Opisywana metoda nie należy do najschludniejszych na świecie, ale w przypadku *Icaros Destopa* uruchomionego natywnie działa bez zarzutu. W przypadku maszyny wirtualnej tudzież *Virtual Boxa* w wersji portable (na innych maszynach może taki problem się nie zdarzyć) pojawiają się zwisy i zgrzyty podczas uruchamiania AmiStart. W moim przypadku pomaga 2-3 krotny reset. W innym przypadku jest prawdopodobne, że to nic nie da. Co wtedy? Po załadowaniu AROS-a, próbujemy odpalić **Icaros Settings** (czasem także po kilkukrotnym resecie) i wyłączamy start *AmiBridge* podczas uruchamiania systemu (**At startup run** przełącznik na **None**). Niestety błąd *Janus-UAE* powoduje także zmiany w niektórych opcjach, nad którymi tak pieczołowicie pracowaliśmy. Musimy zatem wrócić do momentu, w którym uruchamiamy **Preset loader** i wybieraliśmy z listy **Windowed Layer**. Powtarzamy wszystkie czynności, z pominięciem wyłączania opcji **backdrop** w Workbenchu i dochodzimy do miejsca, w którym uruchamiamy skrót AmigaOS z **AmiStart/AmiBridge/AmigaApps**. I na tym kończymy zabawę. W przypadku ww. zwiechów, musimy pójść na kompromis i zrezygnować z automatycznego uruchamiania *AmiBridge* podczas startu systemu. Pozostaje tylko ręczne odpalanie, właśnie poprzez uruchamianie powyższego AmigaOS za każdym razem, kiedy uruchamiamy *Icaros Desktopa*. Żeby sobie to ułatwić, ikonę AmigaOS, którą znajdziemy w **Aros:System/AmiBridge/AmigaApps**, „wywalamy” na blat Wanderera i po uruchomieniu systemu zwyczajnie będziemy na nią klikać. Wtedy *AmiBridge* uruchomi się bez problemu, nie gryząc się żadnym innym procesem.

Przykładowa gra w trybie emulacji – tu ekran początkowy z Putty Squad

Bycie Amigowcem, zawsze zmuszało do kombinowania i radzenia sobie w trudnych sytuacjach. Grzebanie w systemie, zabawy z lutownicą to nieodzowny wizerunek użytkownika Przyjaciółki. Jak widać na powyższym przykładzie, także w AROS-ie będącym jednym z przedstawicieli postamigowych systemów, tradycja została podtrzymana. Ma to swój urok.
Dla mniej cierpliwych, pędzących z duchem czasu mam pocieszenie – być może nadchodzą dobre wieści. Szykuje się aktualizacja *Icarosa*, w której to *Janus-UAE* zmieni numerek z przodu, a opisywany błąd, być może nie będzie już występował i całość zostanie schludnie podana na tacy.

AROS to trudny, ale zarazem ciekawy system. Wiele w nim jeszcze niedociągnięć, ale jeśli się mu poświęci trochę czasu i zapału, potrafi się odwdzięczyć przyzwoitym działaniem. Zachęcam do eksperymentowania i radzenia sobie z problemami, gdyż im więcej użytkowników mu przybędzie, tym więcej błędów będzie wyłapanych. Natomiast, im więcej błędów będzie wyłapanych, tym więcej użytkowników mu przybędzie. Ot, taka zależność na koniec.

Mod2Wav

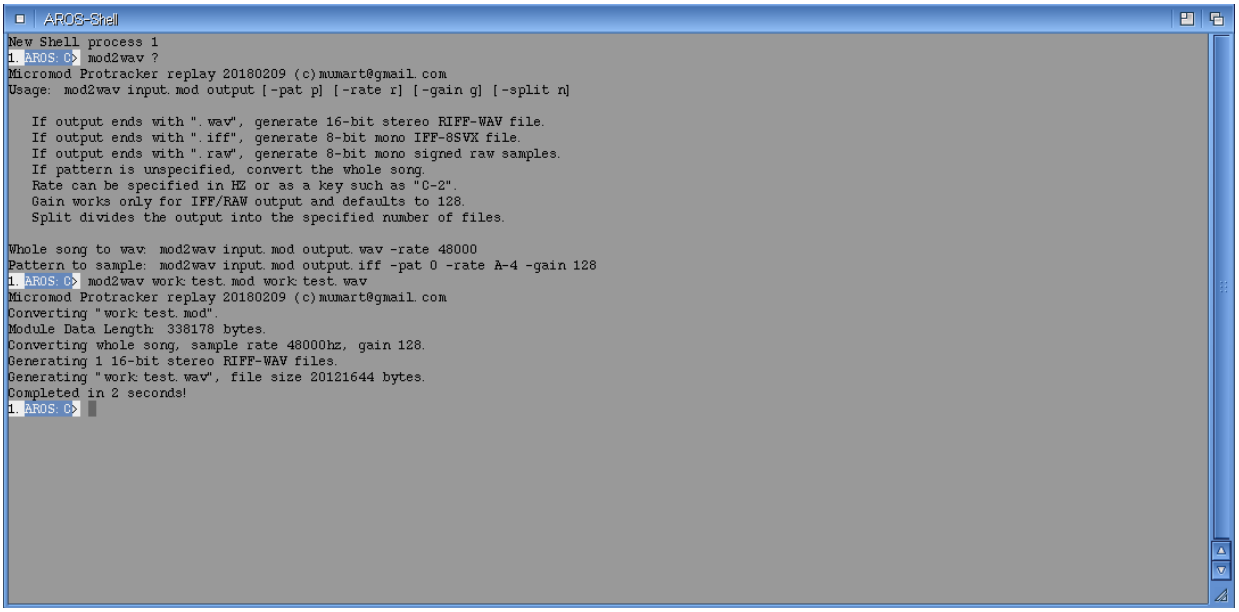
Don Rafito

Jest taka grupa programów użytkowych, które nie posiadają mnóstwa opcji, nie zachwycają wodotryskami, nie mają rozbudowanego i funkcjonalnego interfejsu, ba część z nich w ogóle nie posiada własnego GUI, często są, tylko kawałkiem kodu uruchamianym w oknie CLI/SHELL, ale za to potrafią być bardzo użyteczne. Ze względu na swój rozmiar, który zwykle nie przekracza 1 MB, niektórzy pieszczotliwie nazywają je pchełkami. I taką właśnie pchełkę chciałbym Wam zaprezentować.

Mod2Wav jest konwerterem plików dźwiękowych, konkretniej modułów (MOD), zapisanych w formacie ProTrackera, do popularnego na bieżących platformach, microsoftowego WAV-a. Po co w ogóle taki program i do czego może posłużyć. Przypuśćmy, że mamy moduł z naszej ulubionej gry, czy demka, z Amigi Klasycznej i chcielibyśmy taki kawałek wrzucić sobie na przenośny odtwarzacz i słuchać go np. na spacerze, czy drodze do pracy. Dla bardziej zaawansowanych dodam, że utwór zapisany w WAV-ie można potem poddać edycji np. w programie typu sequencer, dodając dodatkową linię melodyczną, basy, czy inne efekty, tworząc tzw. remiks. Jest kilka stron internetowych, na których można znaleźć takie przerobione amigowe hity.

Aplikacja nie powinna przysporzyć kłopotów wszystkim tym, którzy przynajmniej pobieżnie liznęli polecenia AmigaDOS-a. Programik znajdziemy m.in. na *Aros Archives Exec* i po pobraniu oraz rozpakowaniu, proponuję wrzucić plik wykonywalny do systemowego **C**:. Dużo łatwiej będzie później nim operować, podczas wpisywania komend w CLI/SHELL, lub konfigurując polecenie np. pod *DirectoryOpusa*. Otwieramy okno poleceń i wpisujemy **mod2wav ?**. Wyskoczy nam info o programiku i jego parametrach. Jak widać, konwerter potrafi troszkę więcej niż przerabiać moduły do pliku WAV. Prócz tego można uzyskać efekt w postaci innego formatu wyjściowego, np. 8-bitowego 8SVX, czy pliku RAW. Można także manipulować parametrami jakości przekonwertowanego utworu, dopisując kolejne argumenty.

Programik podczas testów sprawował się dobrze, proces konwersji przebiegał szybko i nie było żadnych zwisów. Szkoda, że autor mimo wszystko nie dodał także opcji konwersji także



Mod2Wav podczas pracy

do pliku MP3. Osoby, które będą chciały słuchać ulubionych modułów na odtwarzaczach czy smartfonach, raczej nie będą sobie chciały zapychać nośników ciężkimi WAV-ami i wybiorą lekkie „empetrójki". Będzie zatem potrzebna dalsza praca z plikami. Niestety na chwilę obecną użytkownicy AROS-a, będą już zmuszeni do skorzystania z aplikacji na innych platformach, żeby przerobić otrzymane WAV-y do MP3 i co za tym idzie, mogą w ogóle nie skorzystać z *Mod2Wav*, wybierając bezpośrednią konwersję w programach dostępnych na przodujące systemy. Miejmy nadzieję, że autor nie spocznie na laurach i być może doda taką opcję w następnej wersji, lub pojawi się program, który umożliwi dalszą pracę nad plikami muzycznymi, w arosowym środowisku.

Odtwarzanie źródłowego pliku MOD w Hippoplayerze pod AmiBridge

Odtwarzanie pliku wynikowego WAV w MPlayerze

AROS jako platforma ciągle się rozwijająca, może się pochwalić wieloma przydatnymi aplikacjami, które spokojnie mogą próbować zastępować te spotykane na przodujących systemach. Wiadomo, część z nich wymaga jeszcze sporo pracy ich autorów. Jeśli nie będziemy używać tego systemu i nie będziemy zgłaszać zauważanych potrzeb oraz błędów, nowe programy i uaktualnienia mogą nie powstać, lub nie będą w pełni dostosowane do potrzeb użytkowników. Natomiast omawiany konwerter ukazuje, że takie pchełki, nieposiadające nawet swojego interfejsu, mogą być równie użyteczne, jak te, które kuszą użytkownika masą przełączników i suwaków. Co więcej, program typu CLI/SHELL zawsze będzie szybszy, gdyż pochłania mniej zasobów komputera, właśnie dzięki temu, że nie posiada własnego GUI.

Tytuł: Mod2Wav
Platforma: AROS
Firma: Martin Cameron
Rok produkcji: 2018
Ocena: 8

Jedna z wielu stron na której można znaleźć „modki"do pobrania

Sobro Smart Side Table

truman burbank

Żyjemy w czasach elektronicznych gadżetów. Mamy „Internet Rzeczy" i „Internet Wszechrzeczy", „Smart Dom" i cały ten informatyczny bełkot, przekonujący nas, że życie bez internetu jest niemożliwe. Jak w tym wszystkim wyłapać co jest modą, a co jest naprawdę użyteczne?

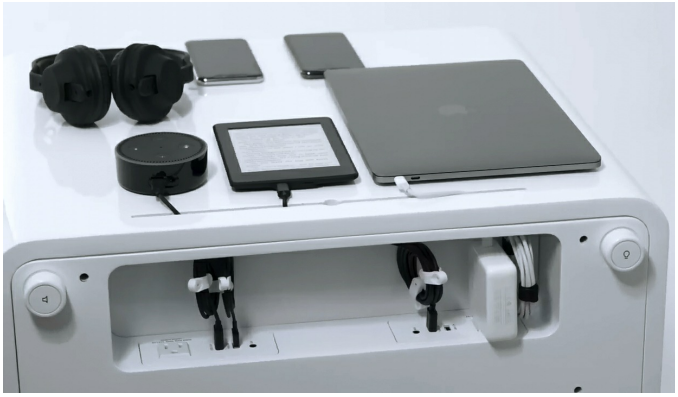
Zaliczam się do tych szczęśliwych ludzi, którzy równie dobrze odnajdują się w papierowym notatniku co Evernote, niemniej zastanawiało mnie, czy powstanie kiedyś coś ponadczasowego; coś, co stanie się współczesnym standardem użytkowym, takim jak kiedyś była meblościanka czy wieża stereo. Wydaje mi się, że właśnie coś takiego znalazłem.

Tytułowy „stolik" jest właściwie szafką do sypialni. Podobno takie rzeczy mają nazwę „szafka nocna", w moich stronach nazywa się to „nakaslik" (choć jak na nakaslik jest trochę za duży). Znalazłem go przypadkiem na Indiegogo. Jak bardzo wyczekiwany był to produkt niech świadczą fakty: zebrano 2.122.453 $ (8 maja 2018) osiągając 4220% założonego celu. Od razu „przygaszę" – tanie to nie będzie, szacowana zapowiadana cena to 899$ plus wysyłka. Warto chociaż obejrzeć – myślę, że takie rzeczy będą kiedyś masowe i tańsze.

Za projektem stoi Sobro Design, znane z wcześniejszego „modelu" o handlowej nazwie „Sobro smart coffee table", będącego salonowym mebelkiem typu stolik do kawy.
Kto z nas nie miał rano sytuacji, że rano go „suszyło", a do lodówki jest tak daleko… Albo sięga zaspany po smartfon, by rzucić okiem na powiadomienia, a tu jest rozładowany… Wygląda na to, że te zmartwienia odchodzą w przeszłość.

Solidny wygląd wynika z objętości, a nie masywności szafki. W środku jedna z szuflad okazuje się…chłodziarką! Czyż nie jest to praktyczne?

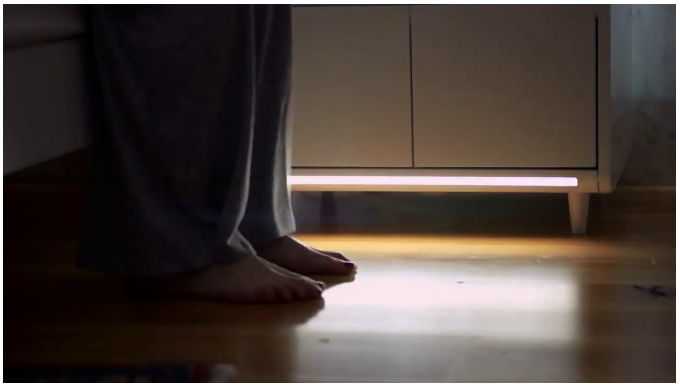
Na górnym blacie są wyprowadzenia na podłączenie „kolekcji gadżetów", czyli tableta, smartfona, laptopa – do ładowania oczywiście. Realizowane jest o przez gniazdka USB.



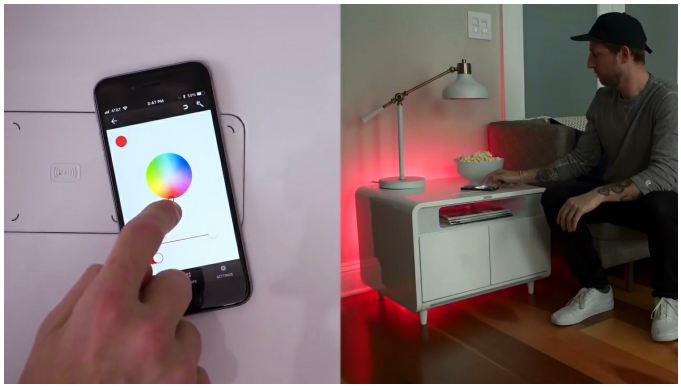
Maksymalnie obciążenie to 800 W. Przewidziano ładowanie bezprzewodowe do dwóch smartfonów.

Szafka równie dobrze może sprawdzić się w pokoju gościnnym. Druga otwierana część jest tradycyjna – można w niej trzymać książki czy jakieś pamiątki.

Na oddzielną uwagę zasługuje oświetlenie, które jest bardzo konfigurowalne. Oprócz podstawowego zastosowania (włączenie się, by oświetlić podłogę – czujnik ruchu)...

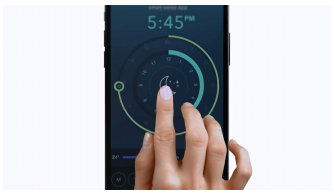


można regulować kolor...

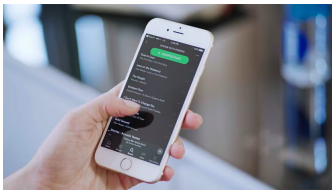


intensywność...

a nawet przy pomocy programu na smartfonie skonfigurować z budzeniem tak, by symulowało wschód słońca...



To ostatnie to już przesada, no ale może kogoś to ucieszy.
Jest wspierane sterowanie głosowe Google Home i Amazon Alexa. Ze smartfonem współpracują także bezprzewodowe głośniki Bluetooth...



To, co mnie urzekło w tej szafce – nie jest tylko dla gadżeciarzy, funkcjonuje jak normalny mebel. Na przykład wydzielona pod blatem przestrzeń na odłożenie laptopa może służyć równie dobrze na gazety.
W sumie na życie składają się drobiazgi, więc mogą być przyjemne. Warto budować wokół siebie pozytywną przestrzeń nie tylko w relacjach międzyludzkich, ale także otaczając się ładnymi przedmiotami.

www.indiegogo.com/projects/sobro-smart-side-table--bluetooth-furniture#/

Co w przyszłym numerze:

AmigaOS 4

- ciąg dalszy warsztatów ‘radzika’ – składanie podcastu w programie AudioEvolution
- szkółka programu graficznego (prawdopodobnie Personal Paint)
- recenzja Polymorphable (mod Flare)

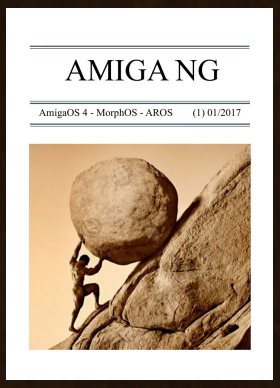
MorphOS

- dlaczego warto kupić iBooka?
- wymieniamy procesor w Power Macu G5

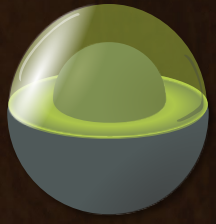
AROS

- HyperRogue (gra)
- Xpdf tools (narzędzia do PDF)
- instalacja AROS-a na pendrive

Magazyn Amiga NG ma teraz dostępne wszystkie numery na papierze:



Doszły archiwalia i prenumerata – uzupełnij swoją biblioteczkę.



Zajrzyj na powiązane strony

wolne od toksyn – tworzymy nową społeczność Amigi NG w Polsce

amiga.org.pl	informacje o współczesnych kontynuacjach Amigi, wsparcie dla magazynu „Amiga NG”
amigaone.wordpress.com	AmigaOne i AmigaOS 4, blog/strona
morphos.pl	MorphOS, blog informacyjny i forum

Spencer

960
0
0/3

210
4
0/5

0
0
0/5

470
5
0/3